Jízda vašeho života! Plná verze R.C. Cars

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

10/2005
cena: 79 Kč (105 Sk)
9 771214 919013 10

ww.doupe.cz



lack & White 2

en s námi se stanete bohy

IETCONG 2

eský král akčních her

Top Secret

Caesar IV

Nahlédli jsme do zákulisí hry

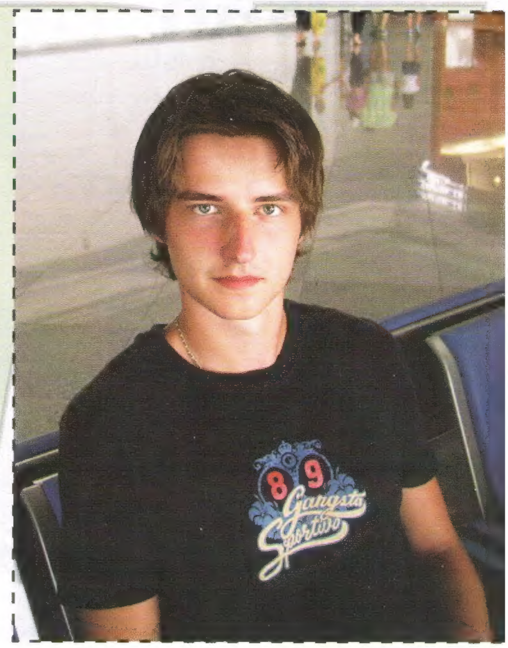
Revoluce dorazila!

ecenze Sony PSP a prvních her

F.E.A.R.: Co je horší než strach?


:-) mojelogo
www.mojelogo.cz
wap.mojelogo.cz
Break.cz - Pouze ty nejlepší mobilní hry!
www.break.cz
BREAK

Zpověď Doupěte



Víte, co dnes frčí více než tetování a desítka kroužků v uchu? Zpověď. Věřící se už po staletí zpovídají svým duchovním, zpovídají se VyVolení i naši bratři a sestry z Big Brothera. Když jsem přemýšlel nad námětem říjnového úvodníku, ulehčily mi dnes tak populární reality show. Neustálé hodnocení situace a vztahů, citové výlevy, nadávky i nenávist. Takovou porci emocí by jim mohly závidět i proslulé jihoamerické telenovely.

Na počest reality show vyhlašujeme soutěž „Zpověď roku" o nejzajímavější dopis, zaslaný vašemu skromnému pastorovi (mně osobně). Vítěz získá doživotní předplatné Doupěte a trojici her. Vy ostatní ale nezoufejte, protože soutěžit budeme i dále – zejména na blížícím se Invexu, kde pro vás chystáme na více než 100m² obrovskou show.

V září jsme se ale také přesvědčili o jiné pravdě: Co je krásné pro hráče, nemusí být potěšením pro recenzenty. Možná je to na začátku října překvapivé, ale Doupě 10 drží primát nejnabitějšího čísla vůbec. O takové nadílce kvalitních her jsme si mohli jiné měsíce nechat zdát. Návykovou drogou se pro celou redakci stalo microsoftí RPG Fable, po něm nás zaměstnal česko-slovenský Chameleon, někteří si prožili filmový Advent Rising, jiní ustavičně pobíhali po hřišti FIFA 06 nebo se ploužili po ledě NHL 06. Největším šťastlivcem byl Honza, který si v kancelářích Pterodonu na vlastní kůži vyzkoušel Vietcong 2. Z několikanásobné návštěvy pro vás nepřipravil nic menšího než recenzi finální verze hry.

Nuda ale nehrozí ani na dalších stránkách Doupěte. Martin Zavřel pro vás připravil žebříček devítky nejlepších herních momentů všech dob – máte-li chuť nostalgicky zavzpomínat na nejsilnější okamžiky v herní historii, nalistujte si téma čísla. Ani zde není o emoce nouze.

Jak jste již stačili postřehnout z obálky, velký prostor věnujeme i malé velké revoluci na českém trhu. Sony PSP je první mašinkou, které se podaří vtáhnout notorické PC hráče do konzolových vod. Nebo si myslíte opak? Nalistujte konzolovou sekci a přesvědčete se, bezvěrci!

Vyčerpáním pro dnešek končím – hraní her člověku dává zabrat a já se jdu po dlouhé době pořádně prospat. Dobrou noc a ať je herní bůh s vámi.

Kamil Gric, váš pastor

P.S.: 24. až 27. října se potkáme na Invexu. Nesmíte tam chybět!

Kamil Gric

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

:-1 Léto skončilo, doba dovolených a prázdnin je pryč. Návrat do stereotypu všedních dní však není v případě herního magazínu vůbec lehký a pozvolný. Spíše má hodně co do činění se šokovou terapií. Vánoce se blíží, a tak se vydavatelé snaží do obchodů vecpat vše, co má hlavní menu a intro. No, řekněte, kdo to má hrát?

:-2 Tedy, nechápejte to špatně – všechny vydané hry jsme samozřejmě řádně zrecenzovali, ale jen s nasazením všech sil a s využitím celé redakce. Není ale v silách jediného člověka, aby jako kdysi v klidu prošel všemi hrami, které tento měsíc spatřily světlo světa a jejichž recenze aktuální Doupě nabízí. F.E.A.R., Vietcong 2, Black & White 2, Chameleon, nejnovější nadílka sportů, Fable a mnoho dalšího. Proto zvláště v tomto čísle platí – vybrat si může opravdu každý.

:-3 Ač by se mohlo zdát povolání recenzenta jako ryze kancelářské zaměstnání (pomiňme na chvíli skutečnost, že kancelář je občas pro hráčské doupě dosti eufemistické označení), opak je pravdou. Obzvláště v tomto čísle museli naši recenzenti několikrát opustit své brlohy a vydat se ponecháni napospas ostrému slunci mezi lidi! Výsledkem jsou čerstvé recenze Vietcongu 2 a F.E.A.R., tak si jich važte – víte, kolik času některým redaktorům zabrala úprava vizáže do stavu odpovídajícího současným společenským standardům?

:-4 Když už jsme se ale jednou vydali do společnosti, chvíli tam zůstaneme. Chystáme pro vás totiž velkou show na Invexu. Uvítá vás spousta her, zábavy, starší i nová čísla Doupěte a samozřejmě i někteří nešťastníci z řad redaktorů, kteří dostanou za úkol hájit barvy Doupěte na pódiu či okolo něj. Určitě přijďte také!

www.bvv.cz/invex
invex

:-5 Nevýhodou měsíčníků je pravidelné „hluché" období od odvozu časopisu do tiskárny do jeho distribuce na stánky, které se zakrývá formulkou „stalo se po uzávěrce vydání". Přesto se v této chvíli pokusíme zariskovat a oznámit světu, že právě v tomto období se v redakci zrodila budoucí právnická hvězda. Pokud vše půjde dobře, stane se z Martina Bočka, šéfredaktora webového Doupěte, nejen šílenec a milovník bojovek, ale také studovaný fanoušek paragrafů. V případě, že Martin u obhajoby neuspěl, můžete nás žalovat za šíření poplašné zprávy. (Promiň Martine, ale museli jsme všechny varovat.)

:-6 Nebereme hry smrtelně vážně, přece jen jde většinou hlavně o zábavu, na druhou stranu vám v rubrice WOW každý měsíc dokazujeme, že mnohé tituly nabízejí trochu víc. Že se nejedná v žádném případě o výjimky, o tom vás přesvědčíme v tématickém článku tohoto čísla – které momenty v herní historii jsou nejpamátnější?

Obsah

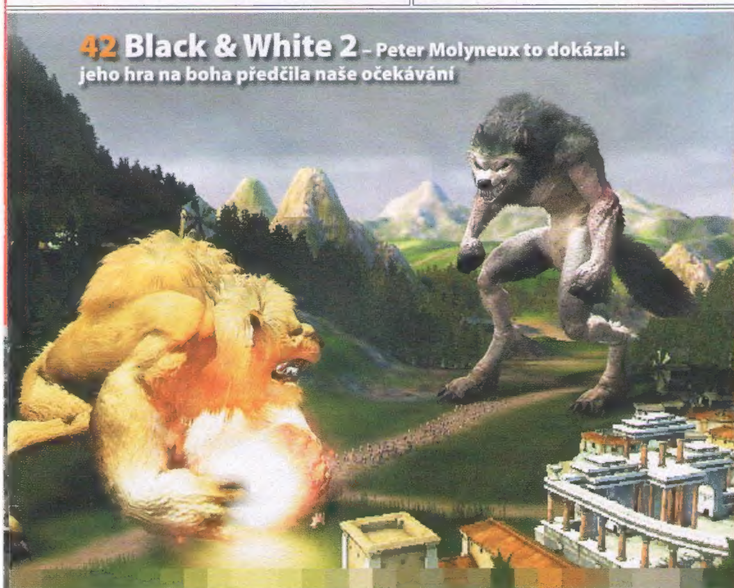
PC

Konzole



22 SuperWoW – Nejzajímavější momenty herní historie v našem jedinečném přehledu





42 Black & White 2 – Peter Molyneux to dokázal: jeho hra na boha předčila naše očekávání



38 Vietcong 2 – Česká akční perla se vrací



Kamil Gric
šéfredaktor

Konec radovánek a začátek tvrdé práce, takový byl pro mě měsíc září. Zavalen hordou her, povinnostmi, přípravou invexové show a nucen účastnit se desítek pracovních porad jsem přítelkyni jen těžko vysvětloval, proč že to nemám čas.

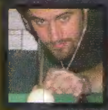
TOP 3 **1** Advent Rising, F.E.A.R., FIFA 06, ... (víc se nevejde) **2** Koncert Stinga ve Varšavě **3** Stylová hračka jménem PSP



Honza Morkes
zástupce šéfredaktora

Nestěhujte se, špatně dopadnete. Budete mít práce a starostí až nad hlavu, nebudete nic stíhat a nakonec vás ještě pošlou do Vietnamu. Anebo se stěhujte, ale dělejte to lépe než já tento měsíc.

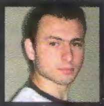
TOP 3 **1** Dvojnásobné pokoření Vietcongu 2 **2** River Raid – kombinace nostalgie a odreagování **3** Přežití do uzávěrky (neověřeno)



Martin Zavřel
vedoucí konzolové sekce

Playstation do kapsy mi proměnil zbývající volný čas během cestování v herní seance. PSP považuji za největší událost od roku 1995. Kromě toho konečně dorazil film Final Fantasy VII: Advent Children, takže pro mne letos nastaly Vánoce o něco dříve.

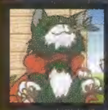
TOP 3 **1** Sony PSP **2** Final Fantasy VII: Advent Children **3** Ohlášení Xenoságy pro Evropu



Michael Stern

Uzávěrka Doupěte se tento měsíc dostavila nečekaně rychle. Lví měrou za to může MMORPG modla World of Warcraft. Zapomeňte na reálný svět, je to zbytečný luxus plný nepředvídatelných a nepříjemných faktorů! A hlavně neberte předchozí větu vážně!:-)

TOP 3 **1** Pokoření 60. levelu a shánění setové výbavy ve WoW **2** První cechovní Molten Core raid **3** Opětovné shlédnutí Twin Peaks



David Sláma

Vycházka na golf s Peterem Molyneuxem vynesla kýžené ovoce a já se mohl těšit z DVD s geniálním Black & White 2. Tahle hra mi zabrala největší část mého času a je věru o co stát. Od práce mne už odlákávalo jen Fable – hra „překvapivě" od stejného člověka, jako ta předchozí.

TOP 3 **1** Stavba měst v Black & White 2 **2** Svatba a výzdoba domu ve Fable **3** Občas se mi jednu z her povedlo vypnout



Ladislav Nosákovec

Škola. Tak tohle slůvko se mi po dvou měsících slastného užívání prázdnin objevovalo v mysli častěji, než by bylo zdrávo. Hrůzu, paniku a příznaky nadměrných stresů alespoň částečně zahnalo Sony PSP, které na pár dní způsobilo absolutní zastavení provozu naší domácnosti.

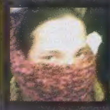
TOP 3 **1** Sony PSP **2** Začátek školního roku **3** Oslava narozenin



Michal Acler

Tento měsíc u mě nebyl tak hektický, jako ten minulý, proto jsem si rád odpočinul u povedeného RPG Fable. Další výsledky mé práce pro Doupátko jistě sami objevíte. :-)

TOP 3 **1** Láska je kurva **2** Rozlučka s prázdninami na chatě **3** Fable



Alan Jarrar

Celý měsíc jsem byl výrazně postižen dobrou hudbou. Recenzované hry jsem hrál se ztišeným zvukem, abych slyšel hifi věž, ze které burácely písně J.A.R.. Omluvte tedy, že v mých recenzích nejsou žádné zmínky o zvukové a hudební stránce.

TOP 3 **1** Koncert Stinga ve Varšavě **2** Noci u Červeného trpaslíka **3** Zábava s NHL06

Seznam inzerentů:

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Michal Bártů, Pavel Junk, Veronika Chadzipolichronisová
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 46 29 17, fax: +421 244 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.



Začínáme hrát, díl 3.:
Staňte se hráčem strategií

Stratég minulosti – starší pán s ošlehanou tváří, orlím nosem a dalekohledem vrytým do očního důlku, kterým prohlíží válečná pole topící se v ranním oparu. Stoje v chladném bahnu, revma se přidává do fronty jeho aristokratických chorob a jen tak mimochodem posílá tisíce lidí doleva či doprava na jistou smrt.

Stratég dneška – bledé individuum mžourající s nepřítomným pohledem do blikajícího monitoru. K sezením deformované páteři se přidává syndrom karpálního tunelu od neustálého klikání myší a řev bitvy se mísí s povykem rodičů „ať už sakra dělá něco užitečného!"

Lekce 7
Strategie jsou zdravé!

Přiznejme si, kdo by se nechtěl stát vládcem mocného státu, architektem honosných měst nebo hrdinným velitelem vedoucím svůj pluk ke slávě a vítězství? Opět je to výpočetní technika, která zajistí, aby toho všeho mohl člověk dosáhnout v rámci jednoho života a bez každodenní šikany ve vysokoškolských lavicích nebo na výcvikovém dvorku. Zatímco 3D akce a podobné hry vedou k pasivitě, jsou to právě strategie, které rozvíjejí tvůrčí myšlení a jsou dnešní „antihráčskou" společností jakž takž tolerovány. A je jedno, že ve většině dnešních strategií umírá více lidí než v průměrné akci – účel světí prostředky. Navíc se již dlouho nabízí zajímavá idea vedení virtuálních válek. Proč začínat krvavé konflikty, na kterých si nakonec smlsnou jen nenasytní reportéři, když je možné vše vyřešit nad klávesnicí s šálkem kakaa a křupavým toastem? Zatímco politici křičí po zákazu her, měli by se sami učit hrát. Ale zpět k tématu, dnes učíme hrát vás!

Stejně jako u všech žánrů, také u strategií lze provést škatulkovací rituál a rozdělit je do několika základních kategorií. Léta vývoje a experimentování dala vzniknout strategiím vojenským, budovatelským (SimCity, Civilization), sociálním (The Sims) a dokonce i chovatelským (Nintendogs). Celou skupinu pak lze s přehledem zahrnout do dvou nadmnožin – strategií v reálném čase a strategií na tahy. V herním světě však poměrně splývají termíny strategie a taktika. Strategie zahrnuje komplexní plán akcí k dosažení určitého cíle (například vedení války nebo politiky), kdežto taktika řeší podrobněji lokální problém (například koordinaci jednotek v jedné bitvě). S obojím se ve hrách setkáváme, ať již odděleně, nebo pod jednou střechou v podobě víceúrovňových titulů (série Total War nebo Imperial Glory).

CO KDYBY STRATEGIE EXISTOVALY ODPRADÁVNA?

Předně by se Caesar léčil ze závislosti na Rome: Total War. Napoleon by neutíkal z Elby, ale dožadoval by se satelitní přípojky internetu a v klidu ostrova by nerušeně hrál Imperial Glory. Hitler by neustále nezvedal pravici, neboť by již dávno vrostla do myši při hraní Blitzkriegu. A nakonec George W. Bush by dal svému patriotismu průchod v C&C: Generals, kde by v multiplayeru soupeřil se Saddámem a teroristé by to vše sledovali z pozice výbušných NPC.

Lekce 8
Neúprosný běh času aneb RTS

Když se řekne strategie, většině hráčů vyvstanou na mysli stovky vojáčků rejdící po obrazovce se



Pixelovatou grafikou v Dune 2 to všechno začalo



To není záběr z filmu, ale řadová ukázka z Rome: Total War

REAL-TIME STRATEGICKÉ TIPY

Caesar – Unikátní série „městských" strategií dovedně skloubila stavbu historického města s nutností sloužit vládci. Postupně jste prošli starověkým Římem (Caesar), Egyptem (Pharaoh), Řeckem (Zeus) a Čínou (Emperor)

Command & Conquer: Generals – Klasika a pocta real-time žánru, ve které měří své síly Amerika, Čína a teroristé za pomoci futuristické a často dosti nadsazené válečné techniky

Earth 2160 – Jsou čtyři – Eurasijská dynastie, luňané, roboti a mimozemšťané – a bojují o své místo v galaxii. Vtipně podaný příběh doplňuje možnost skládat si vlastní jednotky spolu se skvělou grafikou a hudbou

Empire Earth 2 – Zatím poslední přírůstek do rodiny her, které hráče provedou od pravěku až po blízkou budoucnost. Skvělé provedení trochu kazí méně zajímavé kampaně, ale i tak je o co stát

LotR: Battle for Midle-Earth – Tolkien by se divil, kam až jeho geniální svět zasáhl. Skvělá grafika, postavy z filmu a zejména prvotřídní hratelnost při obléhání obrovských pevností, to je dílo od autorů Dune 2

Mechcommander – Unikátní strategie staršího data, ve které jsme na misi dostali přidělenu jednotku obrovských mechů a vedli je za vítězstvím. Vybavování strojů a starání se o piloty mezi misemi vedly spolu s taktickou částí k návykové hratelnosti

Rollercoaster Tycoon – Nejste miliardáři, abyste si vybudovali vlastní zábavní park s těmi nejdivočejšími horskými dráhami všech dob? Nevadí, třídílná herní série dá průchod vašemu dětskému já

Settlers – Starověká real-time strategie z Německa, které je proslulé graficky vypiplanými budovatelskými tituly. Než dojde k bojům, je třeba vybudovat silné zázemí celé říše a právě v tom je síla hry

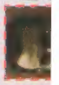
SimCity – Jedna z prvních budovatelských strategií, ve kterých hráč nebojuje proti zbraním protivníka, ale proti přírodním katastrofám a populaci odmítající platit vysoké daně

The Sims – Nová mánie Willa Wrighta ověšená mnoha přídavky, ve které se hráč stará o roztomilé Simáky, zařizuje jim pohodlné bydlení, práci a především rodinnou pohodu. Pro hračičky jako stvořené

Transport Tycoon – Jen málokterá hra dokázala tak věrně a zábavně simulovat budování dopravní infrastruktury. Vybudujte vše od autobusové linky po přepravní řetězec nafty!

Total Annihilation – Podle mnohých nejlepší RTS všech dob, ve které se střetly stovky trojrozměrných jednotek na dokonale plastickém povrchu plném přírodních překážek.

Warcraft III – Původně mělo jít o strategické RPG, ale nakonec je výsledkem tradiční strategie s hrdiny, jejich speciálními schopnostmi a příběhem, který se promítl i do několika knih ze světa Warcraft



Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte



Zoom až na obličeje vojáků patří k dnešní době



Loňský Ground Control 2 dal strategiím doslova třetí rozměr



Od mamutů po moderní letadla (Empire Earth)

zmateností křečka zavřeného v myčce na nádobí. Válečné strategie odehrávající se v reálném čase, zkráceně RTS (real-time strategy), skutečně tvoří základ celého žánru. Zakladatelem však není notoricky uznávaná legenda Dune 2 (1992) z dílen Westwoodu, kořeny sahají mnohem dál, až do doby ZX Spectra. Již roku 1983 vydal čtyřčlenný tým Imagine Software zvláštní titul Stonkers, ve kterém mohl hráč ovládat několik jednotek rozdělených na pěchotu, tanky a zásobovací vozidla. Každá z nich měla omezené množství paliva, a tak bylo nutné dobře načasovat jeho doplňování zásobovacími auty z přístavu. K dalším pamětihodným titulům patřily Battle Masters, Nether Earth a konečně Dune 2, která navázala na úspěch jiné konzolové strategie jménem Herzog Zwei a poprvé představila stavbu základny, sběr surovin a výrobu jednotek tak, jak to známe dnes. Zajímavostí je, že podle určitých zdrojů vycházel koncept Dune 2 z kombinace dřívějšího SimCity a stolní hry Battletech.

Obrovský boom RTS, který nastal na konci 90. let, je již za námi. Přesto se však strategiím neskonale daří, a to zejména s příchodem multiplayeru. Nejlépe jsou na tom historické a fantasy tituly, ostatně pohádkový Warcraft zkopíroval koncept Dune 2 jako jeden z prvních. Warcraft III (2002) a Starcraft (1998) patří i přes své stáří k těm nejlepším RTS, ve kterých hraje roli spíše rychlost a propracovaný epický příběh. Příběhově chudší, zato však na možnosti bohatší a pomalejší je série texaského studia Ensemble. Age of Empires 2 (1999) a Age of Mythology (2002) umožní hráči projít několika historickými epochami v roli jedné z početných civilizací. V současnosti se připravuje třetí díl řady, který by měl posunout žánr RTS zase o krok dál. Zlatým hřebem se ovšem nedávno stalo fantastické dobrodružství ze světa Pána prstenů Battle for Middle-Earth, které uchvátilo jak inovativním přístupem, tak vizuální formou.

Ti, kteří nemají rádi středověk, by si neměli nechat uniknout moderní pojetí války z Command & Conquer: Generals, posledního pokračování dlouholeté řady od autorů Dune 2. Ani fanoušci sci-fi nepřijdou zkrátka, ačkoliv tento druh strategií poslední dobou stagnuje. Ground Control 2, jedna z loňských vlaštovek, se soustředila na taktiku a vyprávění příběhu. Naopak minule recenzovaná Earth 2160 je věrná klasickému schématu stavění základny a návdavkem jde o jednu z nejlépe vypadajících strategií dneška.



Warhammer 40.000: Dawn of War mírně inklinuje k akci

Lekce 9

Zastavte stopky – tahové strategie

Počítačové RTS jsou mnohem náročnější na rychlost a přemísťování jednotek než reálné vedení války – je potřeba rozhodovat se v řádu vteřin. Právě tento problém eliminují tahové neboli turn-based strategie, které dávají hráči před každou akcí dostatek času na rozmyšlenou. Prapůvod je již v 17. století, kdy zazobaní lordi hráli šachy na dálku a jednotlivé tahy si posílali poštou. Zajímavá forma multiplayeru! Bohužel, tahovky jsou dnes na ústupu, jelikož nedávají prostor největším prodejním faktorům, tj. pompézní grafice a rychlé hratelnosti, ba naopak vyžadují alespoň minimum přemýšlení.

K legendám tahového pole patří bezesporu série Civilization (1991) z hlavy geniálního Sida Meiera, jejíž třetí díl jsme si mohli zahrát již před čtyřmi lety. Momentálně se připravuje další pokračování. „Doveďte vlastní civilizaci od vynálezu kola po lety do vesmíru!", dala by se charakterizovat náplň hry. K zástupcům nezapomenutelných tahovek z fantasy prostředí jistě patří tetralogie Heroes of Might and Magic. Resurekce celé série je opět v plném proudu.

Zajímavého zpracování se dočkaly všechny hry se jmenovkou Total War a také nejnovější Imperial Glory. Na tahové mapě světa se hráč stará o svůj stát, suroviny a produkci vojáků, zatímco boje jsou vedeny v reálném čase a mají charakter taktického manévrování hráčových šiků. Podobné schéma by ve sci-fi kabátku měla brzy nabídnout nadějná strategie Star Wars: Empire at War.

Touha velet, pěstovat si vlastní kousek světa a podrobovat si jiný přetrvává v každém z nás. Pokud tomu tak bude i nadále, strategie mají o budoucnost postaráno.

TURN-BASED STRATEGICKÉ TIPY

Battle Isle – Legendární německá série o čtyřech dílech, která předvedla pravé vedení války v budoucnosti. Od komplexního válečnictví odbočil jen vynikající třetí díl, který zobrazil tahové boje menších skupinek mariňáků proti hmyzím vetřelcům

Civilization – Návyková série, ve které je strůjcem příběhu sám hráč. Povede svou civilizaci cestou osvícenství a míru, nebo stvoří krvelačnou velmoc, zatímco se bude prokousávat od pravěku až k mimozemšťanům?

Heroes of Might and Magic – Praotec tahovek, který díky čtyřem dílům přežil až dodnes. Hrdinové křižují nádhernou fantasy krajinou plnou dolů a hradů, pod sebou mají stovky smrtících jednotek a bojují o slávu

Jagged Aliance 2 – Zajímavá taktická hra, ve které hráč najímá a posléze ovládá skupinu profesionálních žoldáků. Tvorba týmu a atmosférické mise dodávají hře lesk i po letech

Rome: Total War – Moderní skloubení tahové strategie a taktických bojů, ve kterých se střetávají mohutné armády. Série Total War zatím vyšla ve variacích dávného Japonska (Shogun), středověku (Medieval) a Říma (Rome)



Dark Messiah of Might & Magic



V minulém čísle jsme vám přinesli stručné informace o ohlášení zbrusu nového pokračování mnohaleté série RPG Might & Magic. Od té doby vývojáři poodkryli roušku tajemství, a tak nadešel čas podívat se titulu blíže na zoubek a dál do tělních útrob. Ačkoliv Dark Messiah nebude přímo věrný původní RPG řadě (proto absence číslovky 10 v názvu), bude se jí svým stylem velmi blížit a pokusí se napravit pověst, kterou pošpinil zatím poslední devátý díl. Předpoklady k úspěchu má již ze strany tvůrců. Těmi jsou totiž lidé z francouzského studia Arkane, jež mají na kontě výborný dungeon Arx Fatalis (více v boxíku).

Příběh Might & Magic se odehrává dvacet let po událostech, které budou teprve zachyceny v dosud nevydané tahové strategii Heroes of Might & Magic V. Svět plný magie a fantastických tvorů okupují temné síly, přičemž temný mesiáš nelení a jme se přidat ruku k dílu. Hráč se ocitá v roli učně, který byl po léta trénován k vyšším cílům, a až nyní je jasné, že ony cíle nebyly skromnější než záchrana celého světa. Arkane slibují epický příběh o dvanácti kapitolách, plný zajímavých a nelineárních úkolů. S hlavním hrdinou souvisí rovněž nejmarkantnější změna oproti zaběhnuté tradici – absence party. Dark Messiah se koncentruje především na boj jednotlivce a jeho dokonalé ztvárnění. Dáme tak sbohem několika postavám, které se v boji dosud vždy doplňovaly.

O to intenzivnější však bude hra za hlavního hrdinu. Autoři hlásají otevřený svět plný volnosti a ničím nesvázaných možností. Ke zdolání každého úkolu, pevnosti a kobky by měla vést celá řada cest, jež budou povětšinou záviset na zvoleném povolání. Bojovníci si prorazí cestu hlavní branou, kdežto zloději se s pomocí stínů, luku a provazových šípů dostanou do střežených prostor za mnohem menšího rozruchu.

Souboje by měly být nevídané, a to nejen po vizuální stránce. Podobně jako v Arx Fatalis, když podržíme tlačítko akce déle, hrdina se rozpřáhne k mnohem drtivějšímu úderu. Pokud budeme mít navíc naplněn ukazatel adrenalinu, můžeme nepřítele jednou ranou doslova rozmáznout po stěnách kobky. Klikací slavnosti budou proloženy i množstvím nových nápadů. Předně budeme moci kopat, což nepřinese mnoho zranění, ale odhodíme tak protivníka dále, abychom v mezičase například stihli vyvolat ničivé kouzlo (ohnivou kouli, blesk atd.). Nebo nepřítele jednoduše shodíme ze srázu, což lze výhodně praktikovat v kombinaci s levitací. Netradičně zní také nasazení zmenšovacího kouzla – podobně jako v Duke Nukem se z monstra stane trpaslík, kterého pak jednoduše rozšlápneme.

Od sedmého dílu byla grafika Might & Magic spíše ostudou. Slibnou satisfakcí má přinést licencovaný Source engine. Interiéry hradů se ponoří do přízračného oparu, ale nejen ony – Dark Messiah bude plný venkovních lokací, hor, kopců a luk! Meče se budou postupně špinit krví, při střetech vylétnou jiskry a takoví pavouci již nebudou jen řádně slizcí, ale také nechutně chlupatí. Francouzský Ubisoft jistě prokázal žánru službu, když hru svěřil do rukou zkušených tvůrců. Ti plánují do hry zařadit i týmově orientovaný multiplayer, ovšem na výsledek si budeme muset ještě chvíli počkat.

Žánr RPG :: **Výrobce** Arkane Studios :: **Vydavatel** Ubisoft :: **Homepage** www.mightandmagic.com :: **Platforma** PC :: **Datum vydání** Léto 2006





ARX FATALIS – FRANCOUZSKÝ HOLD DUNGEONŮM

Když před třemi lety vyšla nenápadná hra od stejného týmu, který stojí za Dark Messiah of Might & Magic, pookřálo srdce každého milovníka pravověrných dungeonů.



Arx Fatalis měl všechny potřebné ingredience – odehrával se v rozlehlém království pod povrchem země, nabídl slušný vývoj postavy i řadu zajímavých úkolů. Jediným nedostatkem byla krátkost hry. Překoná Dark Messiah svého předchůdce?

Osm let starý datadisk je na světě!

Povede se vám občas objevit věc, v jejíž existenci jste již nedoufali? Pak jste na tom stejně jako vývojáři ze Sunstorm. V jejich případě se ale jednalo o kuriózní nález. Po osmi letech totiž šéf již zrušeného studia objevil ve svém archivu kompletní funkční datadisk FPS Shadow Warrior. Přídavek byl ve vývoji od roku 1997 a kvůli krachu studia nikdy nevyšel. Světlo světa spatřil až nyní, majitelé původní hry si jej mohou zdarma stáhnout na stránkách 3D Realms.

Zdroj: 3D Realms

Za dokončení hry vyhazov

Dosti hořká odměna čekala na zaměstnance vývojářského studia Cyan Worlds. Poté, co dokončili pátý díl netradiční adventury Myst, totiž dostala většina tvůrců výpověď. Společnost se tak snaží řešit své finanční potíže. Zároveň jedná s představiteli vydavatelských firem, které asi jediné mohou vývojáře zachránit. Vydání Mystu 5 se problémy nedotkly. Jestli však dokáže tento titul spasit Cyan Worlds, zůstává ve hvězdách.

Zdroj: Uru Obsession

Boj o Hvězdnou bránu

Situace okolo vývoje hry Stargate-SG1: The Alliance je zamotanější, než se zdálo. Původní scénář „potrestání neschopného vývojáře vydavatelem" přerostl v oboustrannou válku, v níž se žádná ze stran nechce vzdát práva na vývoj hry. Australští tvůrci ze studia Perception se dokonce snažili poslat rakouského vydavatele Jowood do konkursu, jejich žádost však zamítl soud. O vývoji kauzy vás budeme dále informovat.

Zdroj: Eurogamer

Kvůli GTA se mění pravidla

Aféra s tzv. Hot Coffee módem v GTA: San Andreas (viz minulé Doupě) přiměla americkou ratingovou organizaci ESRB ke změně pravidel při hodnocení obsahu her. Ke každému posuzování musí vydavatel poskytnout informace o všem, co je součástí zdrojového kódu hry, i když by se jednalo o normálnímu uživateli nezpřístupněné věci. Novinka při hodnocení platí se zpětnou platností pro všechny hry vydané po 1. září 2004.

Zdroj: Gamasutra

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

Exkurze do světa démonů



Vhodné pro: Začínající démonology a moderní mesiáše

Žánr RPG :- **Výrobce** Atlus :- **Distributor v ČR** Cenega :- **Homepage** www.atlus.com/smt :- **Platforma** PS2 :- **Cena** 1 799 Kč

Japonská mysl je zvláštní. Potvrzuje to i veškerá tvorba ze země vycházejícího slunce, počítačové hry nevyjímaje. Vždy a znovu dokáže nadchnout její umění pohrát si s lidskými emocemi, schopnost vytvářet ty nejbizarnější, ale přitom i nejzajímavější a nejvíc strhující příběhové konstrukce, do kterých s lehkostí sobě vlastní vmíchává odkazy na různá světová náboženství, legendy a mýty či třeba kultovní filmy. Vše je navíc postavené na unikátní grafické podívané, protkané výborným hudebním doprovodem. Podobně jako v Lucifer's Call.

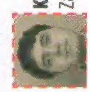
Hra staví na prvcích klasického japonského RPG (např. Final Fantasy), ale na druhou stranu většinu aspektů mění, často v míře větší než malé. Příběh, hlavní hrdina, prostředí, systém bojů, zvyšování úrovně, to vše vám bude připadat v rámci žánru povědomé, ale přesto nové, nápadité, ale i značně zvláštní, neřkuli přímo bizarní či lehce úchylné.

Děj začíná v současném Tokiu, ale to se během chvilky změní do zvláštní sférické podoby s vlastním měsícem uprostřed. Podivný svět navíc umocňují noví obyvatelé: démoni a ztracené duše mrtvých lidí. Ani hlavní hrdina, původně středoškolák, nezůstal apokalypsou ušetřen a v novém prostředí se ocitá s démonem v těle. Dlouhou dobu nebudete tušit, co se vlastně děje a jaký je váš cíl, ale postupně se vám odkryje značně pohlcující příběh s mnoha kontroverzními myšlenkami.

Zajímavému ději přidává na jedinečnosti stylová cel-shadová grafika. Už jedna z prvních lokací, opuštěná nemocnice osvětlená pouze načervenalými paprsky zapadajícího slunce, navozuje zvláštní atmosféru. Majestátní svatyně střídají zatuchlé podzemní chodby, kterým kontrují podivně vypadající démonická obydlí. I samotné démony, kteří vám budou protivníky i parťáky, vymýšlela velmi, velmi pokroucená mysl.

Souboje jsou bohužel náhodné a probíhají na tahy. Poněkud nezvykle však na tahy jednotlivých stran, boje navíc obzvláštňují specifická pravidla. Nechybí jim komplexnost a zábavnost, zaskočí vysoká obtížnost. Mezi jeden z nejlepších a nejoriginálnějších nápadů patří systém vašich parťáků. Ty rekrutujete přemlouváním z řad protivníků. Ne všichni démoni se k vám hned přidají, někteří mají specifické podmínky, další nezískáte nikdy: celý systém je zkrátka propracovaný a nápaditý. V Katedrále Stínů lze démony spojovat a získávat ty s lepšími vlastnostmi, nebo rovnou úplně nové a unikátní.

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, jak zní celé jméno hry, sice má některé chybky, chybí kompletní dabing, někoho zarmoutí i nepřítomnost renderovaných scén. Rozporuplný je hudební doprovod, oscilující od rockového nářezu, přes japonský folklór po techno, ale pokud vás hra chytne, nemáte šanci. Někdo titul smete ze stolu jako další japonskou úchylárnu, ale lze v ní také najít naprosto jedinečný a hluboký zážitek plný skvělých nápadů a zábavy.

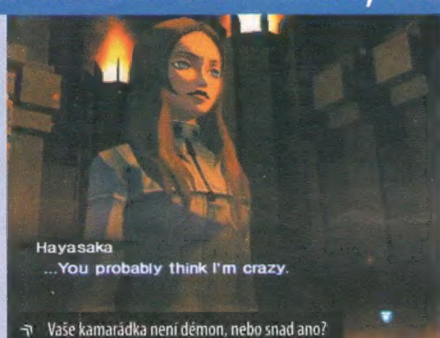


Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

Ocitnete se ve zničeném Tokiu, navíc s démonem v těle



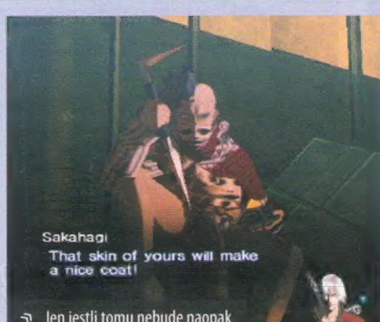
V boji často až přechází zrak



Vaše kamarádka není démon, nebo snad ano?



Designér postav je zajímavý chlapík



Jen jestli tomu nebude naopak





ODKUD JÁ HO JENOM ZNÁM?

Pokud je vám povědomá tajemná postava s bílými vlasy, červeným kabátem a dlouhým mečem, vaše tušení je správné. Není to kdo jiný než Dante z akční pecky Devil May Cry (recenze v Doupěti 6/05). Capcom ho poslali do Atlusu na hostování. Vzhledem k jeho povolání lovce démonů do hry výborně zapadá, a když si uvědomíte, že i hlavní hrdina je zčásti démon… schválně, koho bude Dante lovit?



VERDIKT

7,3

+ Neotřelý příběh
+ Bojový systém
+ Najímání démonů

− Náhodné souboje
− Chybí namluvení
− Prázdné místnosti

Lahůdkové RPG s tunou výborných nápadů, stylovým zpracováním a originálním pojetím příběhu. Navíc dýchající unikátní atmosférou.

KONKURENTI: Final Fantasy X **10** | Suikoden 4 **7,0** | Star Ocean 3 **8,0**

nostalgie

Nejen novinkami živ je herní tvor. V záplavě očekávaných titulů a naslouchání vábivé hudbě herní budoucnosti nezaškodí ohlédnout se také do historie, která mnohdy ovlivnila současnost i budoucnost světa virtuální zábavy více, než jsme si dnes ochotni připustit.

Žánr Simulátor :· **Výrobce** Origin Systems :· **Vydavatel** Origin Systems :· **Rok vydání** 1990 :· **Platformy** Amiga, PC, Sega CD, SNES

Wing Commander – 1990



Stěží bychom hledali lepší živnou půdu pro sci-fi simulátory, než byl konec minulého století. Vesmír byl dokořán otevřen Hvězdnými válkami, a tak se před patnácti lety Američan Chris Roberts, programátor a designér firmy Origin, rozhodl stvořit interaktivní dílo, které by filmové sérii George Lucase směle konkurovalo.

Tam, kde se konkurenční X-Wing a další soustředili na střílecí část, Roberts si zakládal na bloumání po palubních barech a rozsáhlých rozhovorech, čímž výrazně posílil příběhovou složku hry. Celá série Wing Commander není o simulaci, ale právě o vyprávění příběhu a atmosféře, která má mnohem blíže k vážným válečným filmům než k rozverným Hvězdným válkám. Ve 27. století se lidstvo střetlo se svou nemesis, kočičí rasou Kilrathi, která hlásá čest, odvahu, ale bohužel také smrt všemu s prapůvodem v opicích. Roberts obsadil do hlavní role nadějného důstojníka Christophera „Maverick" Blaira, který musel v každém dílu čelit sympatiím vnadných pilotek a v pátém pokračování to dotáhl až na post neaktivního komodora.

Wing Commander ve své době překvapil svou komplexností – systémy lodi byly rozděleny na několik podokruhů, hráč podle situace převáděl energii mezi zadními a předními štíty a ustřelení radaru se rovnalo smrti v obrovském vesmíru. Ačkoliv první díl používal ruční bitmapovou, nikoli vektorovou nebo polygonovou, grafiku, engine RealSpace 3D dokázal skvěle zachytit jak malé stíhače, tak obrovské lodi nebo transportéry na eskortních misích.

Wing Commander postupem času bořil technologické hranice, ostatně jako většina her od Originu. Přídavky doplňující původní hru o mluvené slovo vystřídal třetí díl s podtitulem Heart of Tiger, který se roku 1994 rozprostřel na neuvěřitelných čtyřech CD. Wing Commander se tehdy stal prvním kvalitním interaktivním filmem – Blaira si zahrál Mark Hammil alias Luke Skywalker a po jeho boku se objevily hvězdy jako John-Rhys Davies nebo Malcolm McDowell. Masový úspěch vedl k šíleným vizím. Pro pátý díl chtěl Roberts vypustit do vesmíru zmenšené modely lodí, aby byly filmové sekvence co nejuvěřitelnější. Nakonec, když se začal Origin postupně rozpadat, se páté pokračování Prophecy obešlo již bez Robertse, který založil vlastní společnost Digital Anvil a navázal na odkaz vesmírných simulátorů hrami Starlancer a Freelancer. Přesto Wing Commader stále žije, ať již v podobě neslavného filmu (1999) nebo neoficiálních modů.

KDE JI SEHNAT?
www.the-underdogs.org

NOVINKY

Savage 2: A Tortured Soul

Žánr Multiplayerová akční strategie :· **Výrobce** S2 Games :· **Vydavatel** Zatím není :· **Homepage** savage2.s2games.com :· **Platforma** PC :· **Datum vydání** Srpen 2006

Originálních nápadů je dnes ve hrách tak málo, že by každý, který se objeví, měl dostat metál. Je proto smutné, že loňský vysoce inovativní multiplayerový titul Savage: Battle for Newerth na komerčním trhu rychle zapadl. Špatný marketing a přílišná složitost pohřbí i jinak výjimečnou hru, jíž Savage bezesporu byla. Autoři naštěstí neházejí sekeru do žita, oprašují zajímavý koncept multižánrové fantasy války a pumpují do něj to hlavní, co dnes prodává – ohromující grafiku, které mohou konkurovat jen připravované hry na konzolích nové generace.

V původní Savage jsme byli svědky zajímavé kombinace klasické strategie a akce, která dala multiplayerovým kláním nový rozměr. Poslední dobou je stále častější, že je jeden hráč pasován do role velitele, který zbytku hráčů udává řád a koordinuje invazní šiky. Tvůrci ze studia S2 Games k těmto povinnostem přidali ještě stavbu základny, jejíž budovy až posléze produkovaly další jednotky, které pak přímo ovládali další hráči. Ti na hru nahlíželi z pohledu první (to pokud útočili nablízko) nebo třetí (střelci a kouzlící jednotky) osoby. Geniální a poměrně chytlavý nápad ztroskotal na nulovém uvedení do hry – nebyl zde žádný tutoriál, ani trénink pro jednoho hráče, což vzhledem k relativní složitosti vedlo k pořádnému zmatku. To se však má nyní změnit, autoři chystají zajímavou hru jednoho hráče, která nás zasvětí do problematiky herních mechanismů a samotný systém bude o poznání vypilovanější a více intuitivní.

I kdyby byly výše uvedené informace jen reklamní fráze, Savage 2 uchvacuje nádhernými obrázky, které mají téměř právo tykat si s realitou. Autoři hodili do koše starý engine Silverback a nahradili jej zbrusu novou technologií K2. Rozdíl je neuvěřitelný, zalesněné exteriéry s nejrůznějšími potůčky, skalisky a travnatými palouky vypadají, jako by si právě odskočily z národního parku. Díky podprogramu Subtree jsou například stromy totožné s těmi, které uvidíme v graficky nadupaném RPG Gothic 3. Propracované záhyby kůže na fantastických protivnících doplní dynamické stíny, ovšem je záhadou, na jakém hardware se hra bude hýbat.

Markantních změn se dočká bojový systém. Již nebude stačit mačkat tlačítko myši, ke slovu by se měla přihlásit efektnější obranná a útočná komba spolu s novým způsobem vyvolávání kouzel. Rozšíření se dočká počet jednotek, kterých zde bude až dvacet, přičemž bude kladen daleko větší důraz na jejich profesní rozlišení. Velitel si bude moci vybrat, zda svůj tým složí z rychlých útočných berserků, nebo dá přednost pomalejším typům s více strategickými možnostmi. Nový rozměr do hry přinesou i RPG prvky. Údajně budou hráči moci v bitevním poli sbírat magické předměty vylepšující jejich statistiky a zřejmě také vzhled.

Velmi zajímavě vypadá zakomponování koní. Nejenže lichokopytníci drží krok s grafikou a vypadají uvěřitelně, nabízí se také řada strategických výhod, jako například ostřelování nepřátel lučištníkem z rychle jedoucího oře. První díl Savage si mezi náročnými hráči našel mnoho příznivců. Aby také ne, pod nevábným povrchem se skrývala nebezpečně návyková droga. Druhý díl je na dobré cestě, aby se závislá stala i široká veřejnost.









City Life

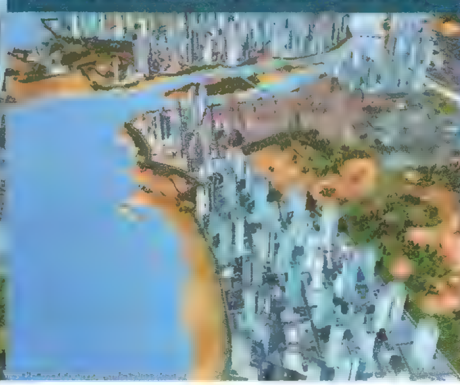
Žánr Strategie :- **Výrobce** Monte Cristo :- **Vydavatel** Monte Cristo :- **Homepage** Zatím není :- **Platforma** PC :- **Datum vydání** Zatím není

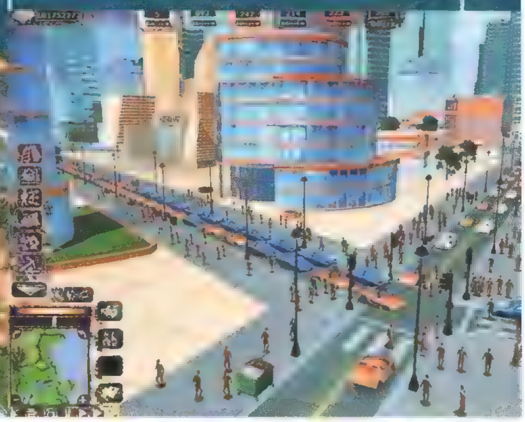
Vydavatel Monte Cristo Games má na svém konte jednak kontroverzní hříčku 7 Sins, ale také kvalitní válečnou strategii 1944: Battle at the Bulge a další. City Life přesune strategické myšlení z pole bitevního na frontu urbanistickou a má se stát přímým konkurentem dosud neporaženého SimCity. Tam, kde roztomilý simulátor Willa Wrighta stavbu města rapidně zjednodušil, City Life ponoří hráče do budovatelské problematiky mnohem hlouběji.

Autoři ve hře definují šest společenských tříd – snobští boháči se nesnesou mezi sebou navzájem, ale vítají schopné obchodníky, jež zase oškubávají dělnický stav. Jako hráči nebudeme pouze rozhodovat, kde postavíme školu, nemocnici či obytnou čtvrť, ale také jaký typ obyvatelstva do nich umístíme, abychom vyhověli všeobecnému blahu. Rozvrstvení společnosti bude hrát roli i při honbě za penězi. Jak nastavit daně, aby ždímaly boháče a přitom se nevzbouřila chudina? Kromě obdobných dilemat bude pro hráče připravena i řada úkolových misí, jako například stavění mrakodrapů obřím korporacím nebo honosných sídel zazobaným zbohatlíkům.

City Life představí město v přesvědčivém 3D zobrazení, tedy tak, jak jsme to marně čekali od Sim City. První ukázky ze hry se chlubí rozmanitými mrakodrapy, hrou větru v korunách stromů a zejména stovkami občanů rázujících po chodnících. V noci město ozáří okolní krajinu bezpočtem světel a dává tušit, že grafici v Monte Cristo si svůj plat zaslouží. K dokonalému ovládnutí metropole dále napomůže množství statistik a informačních bublin. Jen aby se právě tím nestala hra příliš složitou.









Gun

Divoký západ, farmáři bojující s drsnou prérií, indiáni propadající ohnivé vodě a do toho všeho pistolníci, kteří pálí po všem živém. To je odkaz románů Karla Maye, který se kromě minule představeného RPG Lawmaker pokusí oživit i nová akce Gun, jež nás zavede do Montany devatenáctého století. Colton White je obyčejný lovec, který žije v chatrči s otcem Nedem (namluví jej herec Kris Kristofferson) a snaží se přežít v nehostinné pustině. Právě od Neda se hráč naučí, jak zacházet s koltem a především se zajímavým quickdraw módem, kdy se hra přepne do pohledu první osoby a čas se zpomalí v klasickém bullet-time efektu. Jak často budeme moci quickdraw používat, závisí na počtu zastřelených nepřátel a zejména kritických zásahů do hlavy apod.

Zpočátku budeme střílet obyčejné vlky, drůbež nebo se dočkáme napínavé sekvence s útokem medvěda, brzy se však ke slovu přihlásí lidští protivníci. Během plavby po řece na hrdiny zaútočí banda pistolníků vedená fanatickým kazatelem a právě odtud se začne odvíjet celý příběh. Colton se dozvídá, že Ned není jeho otec, a když se po incidentu na loďce probírá z bezvědomí, vydává se pátrat po své minulosti do westernového Dodge City. Proč měl kazatel spadeno na Coltonův záhadný medailon? A kdo je tajemná Jenny, o které se Ned před svou smrtí na lodi zmínil?

Gun nemá být obyčejnou přímočarou akcí, čemuž nahrává rozlehlé prostředí Divokého západu. Dlouhé míle prázdné divočiny protkané pohlednými horami a lesy prostoupí řídce roztroušené osady, statky a zejména města hýřící rychlými přestřelkami. Aby si hráč neprošlapal podrážky, je pro něj připraveno hlavní lákadlo hry – kůň. Autoři nepředstavují koně jen jako organický dopravní prostředek, ale coby univerzálního společníka do nepohody. Díky volné kameře se může hráč během jízdy rozhlížet do stran a snadno mířit na dotírající protivníky nebo je dokonce přejet. A když se padouch přiblíží zezadu, koňská kopyta se postarají, aby v lepším případě skončil na tekuté stravě.

Hra se stane jakousi westernovou adaptací Grand Theft Auta. Při své cestě k cíli bude Colton postaven před desítky rozličných úkolů, z nichž mnohé budou nepovinné. Počáteční lov medvědů rychle vystřídá honba za hledanými pistolníky a boj s indiány, nicméně nejen akcí živ jest kovboj. Hráč si bude moci v živoucím Dodge City koupit obchod a profitovat z něj, může propadnout zlaté horečce a chopit se krumpáče nebo se pokusí vydělat peníze v baru. Podle herních úspěchů se bude Colton zlepšovat v jízdě na koni, střelbě, pěstních soubojích a zvyšovat se bude i hladina životů.

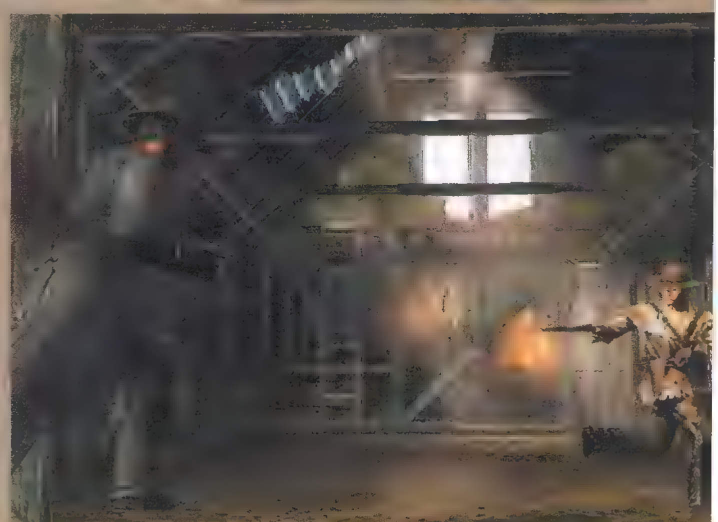
Ačkoliv se Gun stane stěžejním projektem nového Xboxu 360, přičemž graficky stejně nadupané podoby se dočkáme i na PC, hra vyjde rovněž na současné generaci konzolí, ovšem s notně optimalizovanou vizáží.

Žánr Akce :: **Výrobce** Neversoft :: **Vydavatel** Activision :: **Homepage** www.gunthegame.com :: **Platforma** PC, Xbox 360, PS2, PSP, GameCube :: **Datum vydání** Listopad 2005 ::



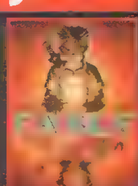






Jak hodnotí jinde

Fable



:: **Žánr** RPG :: **Výrobce** Lionhead Studios :: **Distributor v ČR** Microsoft

Pohádkové RPG z říše snů a nepřekonatelné fantazie. To je Fable, RPG z dílny Petera Molyneuxe, které si po konzolovém Xboxu konečně našlo svou cestu i na PC. Notně vylepšená grafika, úpravy příběhu a především možnost prožít s hrdinou celý jeho život (od dětství až do stáří) stojí za vysokým hodnocením hry všude po světě. Číselné verdikty se pohybují v rozmezí od 75 do 90 %, přičemž převažují hodnocení u horní hranice tohoto rozpětí.

[illegible]

Doupě: „Peter Molyneux překvapil. Fable není revoluční hrou – nabízí ale pohádkovou zábavu, která vám učaruje." (8,6)

GameSpot: „Fable je nápaditá hra, která se pyšní tolika nezapomenutelnými a unikátními okamžiky, že právem zazáří na herním trhu." (86 %)

Gaming Age: „Fable je přístupné RPG se skvělou hratelností, humorem, grafikou i příběhem. Je něčím, co musíte koupit – když už ne pro sebe, pak určitě pro mladšího bratra." (8,5)

IGN: „Přestože Fable postrádá masivní záběr Morrowindu nebo KOTORu, nahrazuje to stylovým pojetí a atmosférou." (87 %)

Hodnocení Doupěte: 8,6 :: Průměrné hodnocení: 8,5

Všemocná čísla

...chal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
...racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Celý náš svět je postaven na číslech. Ve škole je produktem našeho snažení známka, při hledání práce se vždy pídíme po výši platu a v recenzích naše oko jako první spočine na výsledném hodnocení. Přemýšleli jste ale někdy nad tím, jakou mají všechny tyto cifry výpovědní hodnotu? Po kratší úvaze asi zjistíte, že stejně jako hodnota průměrného platu v zemi pramalou nebo dokonce žádnou. Aby také ne, když spousta později úspěšných lidí ve škole propadala, práce s pohádkovým platem nemusí být nutně ta nejlepší a stejně tak objektivní hodnocení hry či filmu do jednoho čísla jednoduše nevměstnáte.

Považovat výsledné číslo na konci recenze za shrnutí celého textu je jeden velký omyl. Jistě, určitou výpovědní hodnotu toto numero mít může, ale právě vlastní text recenze by měl být stěžejní. To z něj si na hru uděláte lepší názor a zjistíte, jak se hraje. Stejně tak vám pomůže odhalit hlavní klady, zápory, možné problémy a jiné další náležitosti. Měli byste se z něj dozvědět, zda grafika na obrázcích vypadá dobře i v pohybu a jak moc je či není hra náročná. Všechny tyto věci z jednoho čísla ani při největší snaze nevyčtete. A možná je dobré si to uvědomit a vzpomenout pokaždé, když listujete nějakým herním magazínem. Ostatně kvůli takovéto krátkozrakosti dokáží někteří z nás odepsat spousty her, které by je mohly zajímat. A to je zásadní chyba!

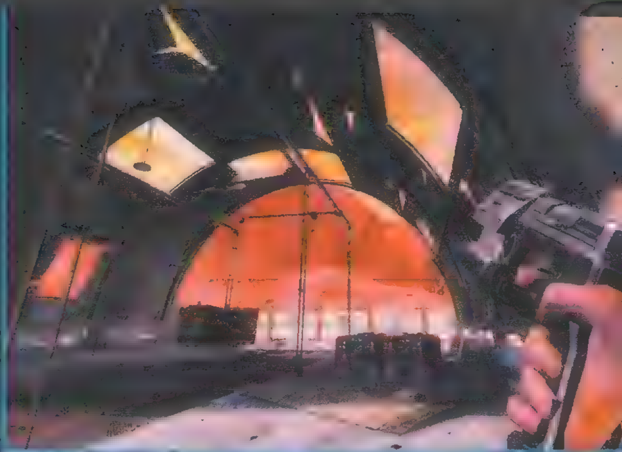
Někdy mám pocit, že v několika posledních letech se všeobecné vnímání průměru trochu zdeformovalo. Ty tam jsou doby, kdy se hodnocení ryze průměrných her pohybovalo někde kolem poloviny hodnotícího systému. Dnes u nemalé části hráčské obce převládá názor, že kvalitní hra musí mít hodnocení větší než 8,0 nebo 9,0 a cokoliv nižšího nemá vůbec cenu spouštět. Proč ale odsuzovat tituly, které mají o pár desetin méně? Pokud bychom měli zůstat v Doupátku, zcela obyčejná hra by měla získat hodnocení kolem 5,0. Všechny tituly dosahující lepších výsledků pak musí být zákonitě něčím zajímavé, netradiční, zkrátka a dobře nadprůměrné. V opačném případě jde samozřejmě o hry nezajímavé, překonané nebo nudné. Avšak pořád platí to, co jsem již jednou řekl – i když není číslo na konci recenze nejvyšší, nemusí se nutně jednat o špatnou hru a třeba právě vám padne do vkusu.

Je asi nad slunce jasné, že hodnocení čehokoliv je značně subjektivní záležitostí. I když se na recenzovanou hru snaží autor nahlížet komplexně ze všech úhlů a být co nejvíce objektivní, vždy půjde o jeho názor, s nímž se spousta z nás nemusí ztotožnit. Navíc se na výsledném hodnocení a recenzi podepíše spousta souvisejících faktorů, jako jsou zkušenosti autora, jeho rozhled, (ne)oblíbenost toho či onoho žánru a tak podobně. Kupříkladu častou chybou začínajících recenzentů je nadhodnocování jinak průměrných her, kdy jsou fascinováni doslova každým detailem. A co na tom, že něco podobného tu bylo před rokem či dvěma, když to daný autor nehrál. Z toho důvodu je třeba vždy mít na paměti, že i recenzent je jenom člověk, s nímž můžete nesouhlasit. Zvláště když si z celého textu uchováte v mysli jen to „všeříkající" číslo.



Precursors

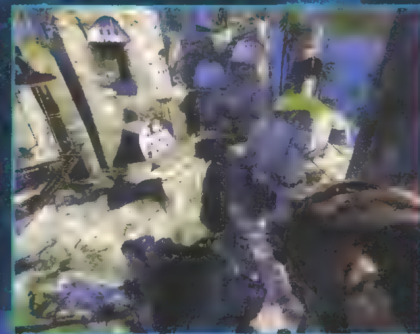
Žánr RPG :· **Výrobce** Deep Shadows :· **Vydavatel** Zatím není :· **Homepage** Zatím není :· **Platforma** PC :· **Datum vydání** Zima 2006



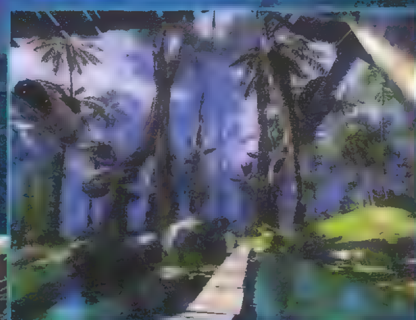
Pořádné sci-fi RPG je od dob legendárního konspiračního opusu Deus Ex jen pouhým snem. Nástupcem známé série by se mohl stát nově ohlášený projekt Precursors od ukrajinského týmu Deep Shadows, který před několika měsíci překvapil obrovským RPG Boiling Point, jež na masovém trhu propadlo jen díky neuvěřitelnému množství programových chyb.

Autoři se ani ve svém novém díle nehodlají vzdát volného stylu, kdy hráč ničím neomezen, cestuje rozlehlým prostředím a podle své vůle plní desítky rozmanitých úkolů v různém pořadí. Precursors se však tentokrát odrážejí z jihoamerické džungle a startují ke hvězdám. Hráč bude coby intergalaktický pašerák a překupník ve své kocábce putovat od jedné planety ke druhé v honbě za penězi, slávou, novým vybavením a vyvrcholením epického příběhu. Ten nebyl dosud blíže představen, dle tvůrců však půjde o variaci na téma střetu dvou mocných civilizací. Herní svět okrášlí na 250 originálních misí rozdělených mezi několik herních frakcí a bude jen na nás, ke které se přikloníme a v jakém pořadí (nebo jestli vůbec) úkoly splníme.

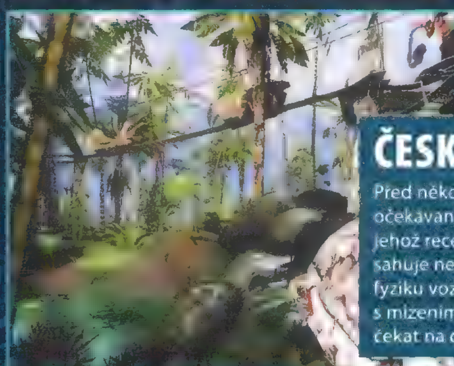
Precursors by měli místy připomínat staričkou Elite, ovšem k simulátoru vesmírného šmelináře přidají akci po svých. Prostředí má ohromit svou variabilitou – podíváme se do zarostlých mimozemských džunglí (odkaz Boiling Point a Far Cry), dezolátních městských metropolí i pouštních osad, které jako by si právě odskočily z Hvězdných válek. To však není vše. K vesmíru patří i obrovské křižníky dlouhé několik desítek kilometrů. Díky předchozím zkušenostem lze věřit, že nejde o pouhou reklamní frázi, a pokud na takovém kolosu hráč přistane, čeká jej jak akce v úzkých koridorech, tak nové úkoly a spousta NPC k vyzpovídání.



S vesmírem je ta potíž, že na nafukovacím člunu se člověk nikam nedostane, a tak si bude hráč pěstovat svůj vozový park plný rychlých stíhaček a nemotorných bombardérů, se kterými se vydá vstříc pestrobarevným přestřelkám. Autoři opět slibují modifikovatelnost zbraní, nalezneme zde klasické rakety, lasery, ale také záludné biologické nástroje ničení, do kterých budeme muset pěstovat či vyrábět munici. Precursors budou vystavěni na kostře upraveného enginu z Boiling Point, který dovoluje zavést hráče jak do rozsáhlých exteriérů, tak do těsných uliček lodí. Doufejme, že se hra tentokrát vyvaruje nesmyslné hardwarové náročnosti i řady bugů, a my si užijeme neobvykle rozsáhlý a propracovaný vesmír.

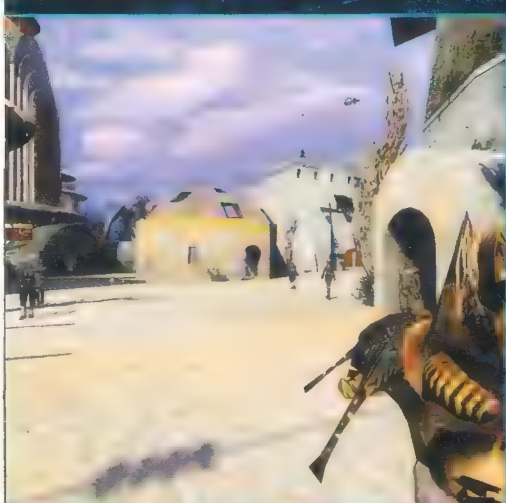






ČESKÁ VERZE BOILING POINT

Před několika týdny se na pulty obchodů dostala dlouho očekávaná česká verze rozsáhlého a zabugovaného RPG, jehož recenzi jsme vám přinesli v sedmém čísle. Ta již obsahuje nejnovější patch verze 2.0, který mohutně opravuje fyziku vozidel a řadu nedodělků. Stále se ovšem setkáme s mizením NPC, zasekáváním úkolů apod. Nezbývá než čekat na další patch.



HEARTBREAKER

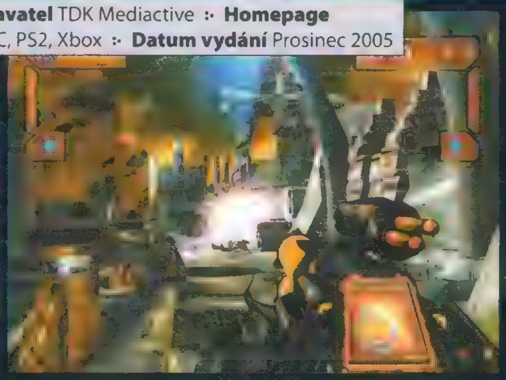
Unreal 4 již dva roky ve vývoji – dočkáme se matrixu?

Dnes je hráčská obec konsternována grafikou Xboxu 360 a novými fyzikálními možnostmi. Co ale přijde po nich? Tu samou otázku si klade i vývojářské studio Epic a v době, kdy teprve čekáme na první nasazení jejich špičkového enginu Unreal 3, oznámili práce na dalším vývojovém stupni jejich dítka. Ba co víc, engine Unreal 4 je podle viceprezidenta společnosti Marka Reina v produkci již déle než dva roky!

„Unreal 4 bude po všech stránkách přelomový a ukáže cestu budoucím hrám," říká Rein. Vezmeme-li v úvahu, kolik inovací má zanedlouho přinést již Unreal 3 engine, můžeme jen snít o tom, jaké možnosti přinese jeho nástupce. U snů však ještě nadlouho zůstane, neboť nová technologie se předvede až na nástupcích nynějších next-gen konzolí, které se dle analytiků na světlo světa nedostanou dříve než za několik let. Epic v současnosti najímá nejtalentovanější vývojářské experty, aby upevnil svůj náskok. Konkurence, např. John Carmack a jeho id Soft, se bude muset pekelně snažit, aby s firmou udržela technologický krok.

Gene Troopers

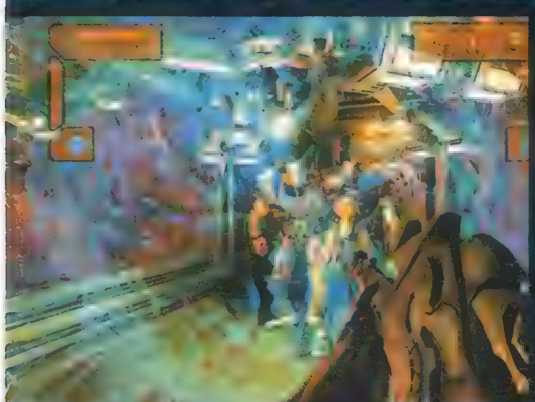
Žánr Akce :: **Výrobce** Cauldron :: **Vydavatel** TDK Mediactive :: **Homepage** www.genetroopers.com :: **Platforma** PC, PS2, Xbox :: **Datum vydání** Prosinec 2005



Pariah, Project Snowblind, Area 51 – to vše jsou nejnovější náhrobky sci-fi akcí, které své téma pouze nakously, ale zdaleka nedotáhly do konce. Právě o to se nyní pokusí slovenské studio Cauldron, které simultánně s Gene Troopers pracuje také na druhém dílu rytířské akce Knights of the Temple. A že se firma úspěšně dere na přední pozice světových vývojářů, je patrné na první pohled. Zdánlivě klasická střílečka z pohledu první osoby nebude ochuzena o veškeré propriety moderní doby. Strhující výpravu plnou skriptovaných sekvencí doplní originální zbraně a stejně jako v Half-Life 2 se ke slovu přihlásí licencovaný fyzikální engine Havok.

Vesmír v daleké budoucnosti podléhá mobilizaci pod náporem jednotek zvaných Gene Troopers. Nadčasově vybavení vojáci putují světy a shromažďují veškerý genetický materiál, od primitivních ještěrek až po lidské bytosti, aby z jejich buněk extrahovali ty nejlépe využitelné schopnosti (pochopitelně využitelné k boji, ne k pěstování vzácných odrůd rajčat). Hlavní hrdina přišel o své tělo, dceru Mareen a jako správný nezlomený kladaš se vydává na trestnou výpravu vesmírem.

Autoři připravují inovativní systém zvláštních schopností, které budou, jako ostatně celá hra, založeny na genovém inženýrství. Velmi zajímavý je podle prvních ukázek i zbraňový arzenál. Vedle [illegible] robní linka na rotační kulomety porodila siamská dvojčata, se zde objeví kousky jako plamenomet nebo vrhač granátů, jež svou silou efektně rozvlní obraz kolem epicentra výbuchu. Ke zvláštnostem patří gravitační rukavice. Ta sice okatě kopíruje gravity gun z Half-Life 2, ovšem její nasazení má být vysoce přínosné. Na své si také přijdou vyznavači soubojů na férovku, proti určitým typům emzáků se osvědčí poctivé pěsti. Gene Troopers prozatím slibují napínavou příběhovou sci-fi akci [illegible]











řítí se na nás

Říjen

25 to Life	akce
Advent Rising	akce
Age of Empires 3	strategie
American Conquest: Divided Nations	strategie
Black & White 2	božská strategie
Blitzkrieg 2	strategie
Brothers in Arms: Earned in Blood	akce
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce
Conflict: Global Storm	týmová akce
F.E.A.R.	akční thriller
FIFA Manager 06	sportovní manažer
Rome: Total War – Barbarian Invasion	strategie
Starship Troopers	akce
The Suffering: Ties That Bind	akce
Total Overdose	ztřeštěná akce
UFO: Aftershock	strategie
Vietcong 2	akce

Listopad

Call of Duty 2	akce
Civilization 4	strategie
Desperados 2	akce
Football Manager 2006	sportovní manažer
Gun	akce
Half-Life 2: Aftermath	akce
Hammer and Sickle	RPG/strategie
Harry Potter and the Goblet of Fire	arkáda
King Kong	akce
Matrix: Path of Neo	akce
Need For Speed: Most Wanted	městské závody
Prince of Persia: Kindred Blades	akce
Pro Evolution Soccer 5	fotbalová simulace
Quake IV	akce
Serious Sam 2	ztřeštěná akce
Spellforce 2	RPG/strategie
Star Wars Battlefront II	akce
Star Wars: Empire at War	strategie
The Elder Scrolls: Oblivion	RPG
Trainz 2006	simulátor
X3: Reunion	simulátor

Prosinec

Gene Troopers	akce
Knights of the Temple II	akce
Quake 4	akce
SiN Episodes	akce
Tabula Rasa	MMORPG
The Movies	ekonomická strategie

Opozdilci

Trainz 2006	říjen 2005 » listopad 2005
The Movies	listopad 2005 » prosinec 2005
Starship Troopers	září 2005 » říjen 2005
Serious Sam 2	září 2005 » listopad 2005
X3: The Threat	září 2005 » říjen 2005
Gothic 3	listopad 2005 » 2006

Neverend



Historie pohádkového RPG Neverend sahá až na počátek roku 2002, kdy slovenské studio Mayhem vydalo spolu s ohlášením hry první obrázky. Kvůli dlouhému tichu hra postupně vymizela z povědomí a o slovo se hlásí až nyní, po vypuštění sady nových ukázek, které prozrazují, že je skutečně na co se těšit. Jak lze odvodit ze slov autorů, půjde o dojemný příběh mladé víly hledající svou identitu. Procítěná výprava by měla nejvíce připomínat japonskou sérii Final Fantasy, což je jistojistě hodně vysoko položená laťka.

Žánr RPG ▸ **Výrobce** Mayhem Studios ▸ **Vydavatel** Dusk2Dawn Interactive ▸ **Homepage** www.mayhem.sk ▸ **Platforma** PC, Xbox ▸ **Datum vydání** Březen 2006





Jak jsme již naznačili, Agavaen je padlá víla, potomek prastaré a mocné rasy, její křídla jsou však zlomena a obyčejní lidé jí pouze pohrdají a mají z ní strach. Proto se na dlouhou dobu uchyluje k cechu zlodějů, ovšem ouha. Jednoho dne je cech rozprášen, jeho jmění pryč a přeživší vůdce dává vinu právě Agavaen. V tomto bodě se s dívkou sžije sám hráč, aby jí pomohl překonat samotu, našel její místo ve vesmíru a naplnil odkaz prastarých předků. Ačkoliv se jedná primárně o RPG, stejně jako Final Fantasy bude Neverend zčásti inklinovat k adventuře. Herní svět má být plný vedlejších postav, se kterými budeme vést rozsáhlé rozhovory. Navíc nepůjde jen o lineální prefabrikované dialogy, ale o větvené konverzace reagující na naše odpovědi a činy.

Epické vyprávění bude doplněno novým soubojovým systémem ATBS (Active Time Battle System), pod čímž si můžeme představit jak používání širokého repertoáru kouzel, tak zbraní, speciálních pohybů a efektních komb. A opravdu, křehká víla připomíná spíše olympijskou atletku. Aby se hráč nenudil pouhým odklikáváním zaklínadel, bude ve hře přítomna runová magie – kouzla si budeme moci volně skládat z nalezených artefaktů. Jak bude Agavaen odhalovat svou minulost a odkrývat skryté schopnosti, stane se z ní mocná víla, která si poradí s nejrůznějšími druhy monster. Ta mají reagovat na prostředí. Bude rozdíl, zda s nimi budeme bojovat v lese nebo na volné cestě, kde má Agavaen více šancí k úspěchu.

Mayhem Studios vyzdvihují technickou stránku hry. Použit je zajímavý engine, který kombinuje předrenderovaná pozadí v několika vrstvách spolu s 3D postavami a objekty. Výsledek vypadá realisticky a přímo nahrává pohádkové atmosféře plné rytířů, mágů, skřetů a kostlivců. Propracovaná bude i animace všech herních postav – pokud Agavaen poběží z kopce, bude vypadat jinak, než když se vydá opačným směrem.



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Další křehká dívka v ohrožení

První díl adventury The Longest Journey byl jednou z her, které odstartovaly éru sličných počítačových hrdinek. A jak si vede připravované pokračování Dreamfall? Autoři se rozhodli opět posunout datum vydání, tentokrát na jaro příštího roku. Údajně nebyli příliš spokojeni s kvalitou hry a odmítli vydat titul, který by neodpovídal jejich představám. My ale voláme „sem s hrou", poněvadž nezdravě podléhá známému syndromu odkládání.



Šuška se

Informace s ručením omezeným

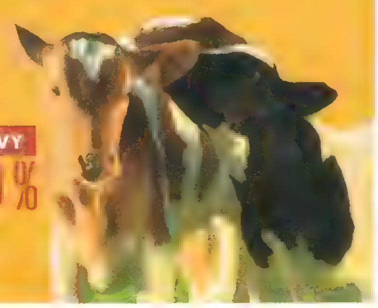
Hry budou dražší

V souvislosti s uvedením konzolí nové generace se stále častěji hovoří o zdražení her. Připravované platformy posunují technologické hranice, nabízejí mnohem úchvatnější podívanou, což ale také znamená vyšší náklady na vývoj. Ty ovšem netrápí jen vývojáře konzolových hitů, ale prakticky všechny tvůrce bez rozdílu platforem.



Dalším z proroků nevyhnutelnosti zvýšení cen je vydavatelská společnost Bandai, která očekává, že výroba titulů pro konzole nové generace bude až několikanásobně dražší než současné hry. Zatímco dnes stojí vývoj jedné hry v průměru 22 miliónů korun, první projekty pro Xbox 360 a PS3 by mohly atakovat 100milionovou hranici. Tento poměr se do výsledné ceny pochopitelně nepromítne, situaci ovlivňuje rozšiřující se počet hráčů a také zuřivý boj výrobců konzolí, přesto avizované ceny her pro Xbox 360 (o 10 dolarů, tj. 250 Kč dražší) naznačují, že za lepší podívanou si budeme muset připlatit.

VĚROHODNOST ZPRÁVY **90 %**

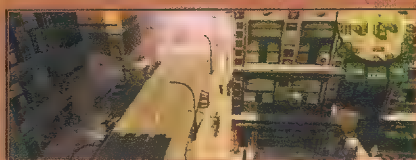


Paradise City

Žánr Strategie » **Výrobce** Sirius Games » **Vydavatel** Whiptail Interactive » **Homepage** www.mediamobsters.com » **Platforma** PC » **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2006

Při vyslovení jména Sirius Games bude většina z nás tápat v temnotách. Když se ovšem řekne MediaMobsters, měl by vám na mysli vytanout povedený mix strategie s RPG Gangland z loňského roku. Původní tým změnou názvu definitivně pohřbívá začátečnickou minulost, kdy čítal pouze deset zaměstnanců, a je odhodlán zaútočit na herní trh všemi zbraněmi. Jednou z nich bude i Paradise City, přímé pokračování Ganglandu, které nás opět zavede do města plného korupce, špíny a chaotického podsvětí, jemuž dá hráč řád a transformuje jej na pravý organizovaný zločin.







Paradise City bude stylově čerpat především z původní hry, ale doplní ji o řadu novinek a nápadů. Hráč se na počátku zhostí role gangsterského smrkáče Luca Valeria a bude jen na něm, zda se mu v průběhu hry podaří spojit soupeřící gangy a vyhladit konkurenci. Město zločinu má být plné civilistů, obchodníků, strážců zákona i pouliční lůzy, což vytvoří dostatečný základ pro desítky herních úkolů. Budeme uplácet, najímat nové členy party, vraždit, osnovat intriky spletitější než pavučina, a to vše v živoucím prostředí, které má reagovat na veškeré naše akce. Opět bychom se měli setkat s desítkami charakterově vypilovaných ostav, jež městu, ale i příběhu a vyprávění vdechnou pravou gangsterskou duši.

Adam Gregersen, spoluzakladatel Sirius Games, v tiskové zprávě nepopírá, že se původní Gangland nevyvaroval řady chyb. Pokračování by již mělo být o poznání profesionálnější a odrazí se v něm nejpalčivější stížnosti hráčů. Přibude možnost ukládání pozice, podrobný tutoriál a hlavně mohutně vylepšená grafika. První obrázky odhalují jak detailně vymodelované ulice s korzujícími civilisty a městským provozem obecně, tak interiéry, do kterých se podíváme při plnění úkolů. Paradise City nyní velmi připomíná Grand Theft Auto, včetně schématické minimapy v rohu obrazovky. Zajímavě zní, že město bude žít vlastním životem, narazíme zde na dopravní zácpy a další nedílné součásti moderní metropole. Hra je nyní v pokročilém stádiu vývoje, proto datum vydání vypadá více než reálně. Do třetího čtvrtletí příštího roku tak mohou všichni virtuální gangsteři leštit tlumiče a pěstovat drsnou mluvu.







Bleskem ze světa her

Krátké informace o ohlášených i utajovaných projektech



Objevujte nepoznané v Darkstar One

Na klasické vesmírné simulátory Freelancer nebo Wing Commander by chtěla navázat německá společnost Ascaron Entertainment se svým novým projektem Darkstar One. Hra by se měla stejně jako dvě jmenované legendy odehrávat v rozsáhlém světě, kde můžete obchodovat, objevovat nové planety, vylepšovat svůj kosmický koráb a samozřejmě také bojovat s nepřátelskými loděmi. Vlastní děj je zasazen do daleké budoucnosti a na hlavního hrdinu nebude čekat menší úkol, než je záchrana celé galaxie. Mezi další devizy patří vedle epického příběhu i překrásná grafika, která by měla nabídnout spoustu moderních efektů.

Do války v Rush for Berlin

Někteří vývojáři střídají žánry jako boty, jiní se jich sveřepě drží zuby nehty. Druhé pravidlo platí také pro maďarské studio Stormregion, jehož členové jsou autory výtečných válečných strategií Codename Panzers nebo S.W.I.N.E. V jejich novém kousku příznačně nazvaném Rush for Berlin se podíváme především na německá bojiště v letech 1944 až 1945. Žánrově by se opět mělo jednat o taktickou strategii založenou na skutečných událostech, která nabídne dvě hratelné strany – tou první bude triumvirát ve složení Anglie, USA a Francie, druhou pak Rudá armáda. Vaším hlavním úkolem nebude nic menšího, než dobytí tehdejší nacistické bašty, Berlína. Datum vydání je plánováno na jaro příštího roku.

Pankrác se vrací v pátém Poldovi

Snad každý český hráč slyšel o humorné sérii Polda. Ta si svou premiéru odbyla před více než osmi lety a nyní se usilovně dokončuje její v pořadí již pátý díl. Příběh lehce navazuje na čtverku a stejně jako tenkrát i nyní se točí kolem cestování v čase. Razantních změn doznala především grafická stránka hry, která se chce více přiblížit komiksovému pojetí za pomoci metody cellshade. Pokud se chcete na vlastní kůži přesvědčit, zda se Poldovi 5 podaří navázat na předchozí úspěchy, upalujte na říjnový Invex, kde by si hra měla odbýt premiéru.



Lekce dějepisu s Heart of Empire: Rome

Pokud jste nedávali pozor v dějepisu, můžete to nyní napravit. Společnost Deep Red Games totiž chystá zajímavou strategii z období starověkého Říma, která ponese název Heart of Empire: Rome. Autoři pro nás připraví 14 misí, v nichž budeme plnit úkoly politické, budovatelské, ekonomické nebo sociální. Jestliže jste si oblíbili série Caesar nebo Pharaoh, dozajista si tuto hru nenechte ujít. Na pultech obchodů by se měla objevit na počátku příštího roku.



Pustina jménem The Island: The Earthling

Sci-fi romány bratří Strugackých jsou v oblibě. Po Stalkerovi, Hotel At a Lost Climber a Hard to be God byla ohlášena další hra na motivy jejich knih. V adventuře z pohledu první osoby jménem The Island: The Earthling (v češtině Obydlený ostrov) se vžijete do role pilota Maxima Kammerera, který ztroskotal na planetě Sarkash a musí najít způsob, jak se vrátit zpět domů. V cestě mu přitom bude stát množství problémů v čele s neustávající nukleární válkou, která poničila takřka vše živé. Hru na svém vlastním enginu vyvíjí relativně neznámá ruská firma Step Creative Group. Datum vydání je prozatím v nedohlednu.

Třetí datadisk The Sims 2 za dveřmi

I když se druhá expanze k oblíbené hře The Sims 2 ještě ani neohřála v obchodech, na povrch se již nyní dostávají informace o jejím možném nástupci. Tentokrát si tvůrci Simíků posvítili na práci, vydělávání peněz a další související věci. V třetím rozšíření, které by dle neoficiálních zpráv mělo nést název Businesslife, budeme moci stavět nejrůznější obchody, restaurace, kavárny nebo noční kluby. Posléze je budeme muset vybavit nábytkem a především zbožím. Díky nové schopnosti jménem Talent půjde vlastnoručně vytvářet nejrůznější dárky, drobnosti, oblečení nebo dokonce vybavení bytu. Datum vydání se odhaduje na březen příštího roku.





BYZNYS

Kamil Gric, šéf
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Kolik bude stát Xbox 360?



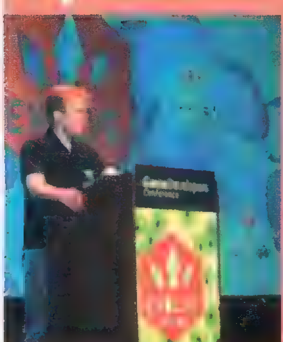
Blíží se konec roku a s ním i vstup prvního velkého hráče: svou konzoli nové generace uvede na trh Microsoft, který v minulých dnech zveřejnil i její doporučenou cenu. V Evropě i zbytku světa bude Xbox 360 k dostání ve dvou verzích. Core version obsahuje základní výbavu (konzoli, ovladač na drátě, vyměnitelný přední kryt a kabely k televizi) a pořídíte ji za 299 eur (cca 9 300 Kč). Premium Edition nabídne kovový vzhled, 20GB harddisk, bezdrátový ovladač, sluchátka, přístup ke službám v Xbox Live a Media Center – to vše za stále přijatelných 399 eur (cca 12 400 Kč).

EA investuje do budoucnosti

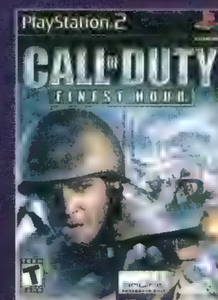
Největší světový herní vydavatel, společnost Electronic Arts, zareaguje na příchod konzolí nové generace nejen vývojem nových titulů, ale také speciálním tréninkovým programem pro vlastní zaměstnance. Bude stát 2,6 miliónů dolarů (cca 60 miliónů Kč) a v průběhu tří let by měl vývojáře kanadské pobočky firmy připravit a vyškolit po technické i kreativní stránce tak, aby byli schopni reagovat na moderní trendy i požadavky hráčské veřejnosti. Program se prozatím týká celkem 1 600 zaměstnanců, kteří se mimo jiné podíleli na nových ročnících sérií NHL a FIFA. Celkově Electronic Arts zaměstnává přes 6 100 lidí v desítkách zemí po celém světě, Českou republiku nevyjímaje.

Hudba budoucnosti: Herní svět podle Johna Carmacka

Letošní Quakecon (setkání fanoušků série Quake a dalších střílleček od id Software) zpestřil svým vystoupením John Carmack. Svou řeč věnoval rozboru budoucnosti a směru, kterým se bude herní trh ubírat. Carmack se podle svých slov hodlá i nadále primárně věnovat titulům pro PC a až poté pro konzole. Jisté je, že ho zaujal shodně Xbox 360 i PS3, u níž ocenil rozhodnutí Sony tvořit konzoli jako programátorsky otevřenou. Velkou budoucnost vidí ve vývoji her pro mobilní telefony, kde oceňuje zejména nízké náklady: jak se ale zdá, i ty porostou, stejně jako tomu bylo u konzolí nebo PC. A co říká na nejnovější boom osobních počítačů, fyzikální čipy? Carmack je přirovnal k prvním 3D grafickým kartám, které si žádaly přemrštěný výkon, a málokterá hra (tvůrci) s nimi uměla šetrně pracovat. Podle Carmacka by se vývojáři měli soustředit na hru jako celek a nesnažit se vytvořit dokonalé fyzikální prostředí. Souhlasíme: jádro hry totiž není fyzika nebo grafika, ale prostá hratelnost.



Tvůrci Call of Duty žalují Activision



Policejní orgány v kalifornském Los Angeles vyšetřují žalobu vývojářského studia Spark Unlimited, které obvinilo vydavatele své hry Call of Duty: Finest Hour z porušení smlouvy. Finest Hour, konzolová verze populární série Call of Duty, se na trhu objevila v roce 2004 pod záštitou firmy Activision. Podle dohod mezi oběma společnostmi měl být vývojářský tým Spark Unlimited pověřen prací na dalším pokračování série pro konzoli PS2. Připravované Call of Duty 2: Big Red One ale Activision vyvíjí ve svém vlastním studiu. Spark Unlimited žaluje Activision nejen za porušení této části smlouvy, ale i kvůli údajnému nevyplacení podílu ze zisku.

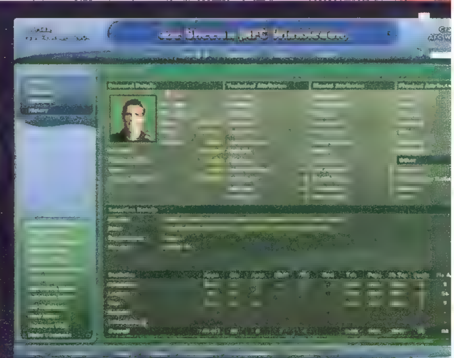
Aktuality:

- Japonské Nintendo vykoupilo v minulých dnech zhruba 2,2 miliónů vlastních akcií. Důvodem je posílení firmy a zabránění možnosti, že její akcie skoupí jiný subjekt. V této souvislosti se spekulovalo zejména o Square Enix, jehož zástupci vyjednávali o odkoupení akcií za celkovou sumu 600 miliónů dolarů.
- Další výzkum mezi hráči uspořádala organizace JuniorSeniorResearch. Podle získaných výsledků celkem 61 % dětí (děvčata nevyjímaje) hraje hry denně. Mezi platformami vede PC a při výběru hry je nejvýznamější internet coby důležitý zdroj informací, na druhém místě se nachází rady a tipy od kamarádů.
- Lidé milují zvířátka a japonskému Nintendu se povedl zásah na pravém místě. Jeho zvířecí simulace Nintendogs se po rekordních prodejích v Japonsku dočkala obdobných výsledků i v USA – za prvních pět dní prodeje zmizelo z pultů na 250 000 kopií a spousta prodejců hlásí „vyprodáno"!
- Herní byznys inspiroval ostrovní stát Island, který oznámil svůj plán přilákat do země herní vývojáře. Dopomoci mu k tomu má mimo dotací a daňových úlev také vylepšená infrastruktura, srovnatelná se státy západní Evropy.

Nejprodávanější PC hry ve Velké Británii

1	Battlefield 2
2	Football Manager 2005
3	The Sims 2: University
4	The Sims 2
5	Half-Life 2
6	Championship Manager 5
7	Guild Wars
8	Lord of The Rings: Battle for Middle Earth
9	World of Warcraft
10	Rome: Total War





PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně



Revoluce: Microsoft bude licencovat nový Xbox

REDMOND (fur) – Přímý střet next-gen konzolí se neúprosně blíží. Microsoft hodlá vysázet svá esa z rukávu už v listopadu, zatímco Sony si své překvapení jménem Playstation 3 schovává na příští rok. Zdá se tedy, že softwarový gigant má navrch. Před časem navíc přišel s dalším nápadem. Na veřejnost pronikly přísně tajné informace, podle kterých hodlá Microsoft licencovat svou připravovanou konzoli Xbox 360 i třetím stranám. Jinými slovy to znamená, že „svůj" Xbox 360 by mohla vyrábět prakticky každá větší společnost zabývající se elektronikou, například Samsung, Panasonic či Toshiba, vyloučeni nejsou ani výrobci mobilů. Konzole by se mohla vzhledově lišit, a být tedy kompatibilní s dalšími výrobky značky. Různé tvary a barvy přístroje by mohly přilákat mnohem širší základnu potenciálních kupců, růžový Xbox by se například hodil pro ženy a dívky, zatímco brčálově zelený přístroj by jistě polichotil ochráncům přírody. Stylově černý Xbox se hodí pro všechny vyznavače tvrdé muziky, vyloučena není ani speciální rudá „Ferrari" edice konzole nové generace. Tak či onak, Microsoft ví, jak zajistit své platformě konkurenční výhody. Uvidíme, jak na to odpoví jeho hlavní konkurent, japonská Sony.



PlayStation 3 Sony vrací úder

TOKIO (JTK) – Je velice nepravděpodobné, že by Sony hodlala licencovat svůj hardware dalším výrobcům, nicméně těsně před uzávěrkou čísla jsme z našeho japonského zdroje dostali dosud nepotvrzenou zprávu o tom, že ke každé konzoli PS3 zřejmě bude přibalován speciální dáreček malého plastového modelu Xboxu 360 a kladívka. Nové heslo Sony zní: „Bavte se s přáteli."

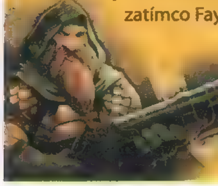
Stalo se:

» [illegible]

» [illegible]

PŘISTIŽEN VLASTNÍ MATKOU!

SPRINGFIELD (pras) – Potupného zesměšnění se dostalo mladému hráči World of Warcraft, který na internetu vystupuje pod přezdívkou Brion. Když si jedné pozdní noci/brzkého rána plánoval na oficiálním herním fóru výpravu na jistého Korraka, pravděpodobně hnilobného zeleného skřeta, ozvala se po chvíli postavička jménem Faydra. Nejprve se omluvila za to, že vstupuje do fóra bez tematického příspěvku, a pak napsala: „Brione, jestli nechceš, aby tvoje matka věděla, žes byl vzhůru do půl čtvrté do rána, tak nepiš do fóra, které sleduje. Dostala jsem tě. Máš zarachal!" Brionova postavička je na 57. úrovni, je to elfský lovec, zatímco Faydra má 60. level a je to lidská kněžka. Kdo z nich by asi zvítězil ve vzájemném souboji?



GTA: San Andreas zakázáno v Austrálii, nadobro!

SYDNEY (od našeho zvláštního zpravodaje) – „Je tam prostě moc klokanů, víte?", zněl rozsudek australské mediální komise, když měla posoudit vhodnost prodeje hry GTA: San Andreas. Nakonec dospěla k negativnímu závěru, a nové GTA je tak v Austrálii zakázáno. Je obecně známo, že Austrálie má s klokany dlouholeté problémy. Protože je GTA: San Andreas v jisté své části doslova plné klokanů, komise se rozhodla, že neponechá nic náhodě a postaví se rovněž proti virtuální zvěři. Rockstar Games už nyní pracují na nové verzi hry, která nese pracovní podtitul „Bloody Kangaroos", kde by se klokani neměli vyskytovat vůbec, nebo pouze v minimálním množství. Navíc si hlavní hrdina bude moci dokoupit speciální zbraně pro jejich odstřel.



Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.



SuperWOW!

Devět nejzásadnějších momentů z herních kronik



Zážitek na celý život vám může nadělit virtuální svět stejně snadno jako ten skutečný. Na následujících stránkách se společně podíváme do historie počítačových her, abychom z ní vylovili pasáže ohromující, vypjaté či dojemné, které se vpálily hráčům do mozků i srdcí spolehlivěji než všechny ostatní – a zůstaly tam napořád. Vytáhněte ze skříně sváteční oblek, zapalte svíčky a odbourejte všechny rušivé vlivy. Pokud patříte k těm, kteří tyto památné herní okamžiky zažili na vlastní kůži, pak vás na následujících stránkách čeká připomenutí nejlepších momentů vaší hráčské existence.



Upozornění: *Na následujících stránkách se skrývá popis nejemocionálnějších zážitků všech dob. Přes veškerou snahu je nemožné zprostředkovat atmosféru některých scén bez prozrazení určitých dějových zvratů. Proto, pokud si nechcete narušit zážitek z některé z jmenovaných her, měli byste se odstavcům o ní vyhnout.*







Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Počítačové hry, to není jen samoúčelná zábava. Když se na vás někdo bude dívat, jak kosíte nepřátele palbou z kulometu nebo stavíte město, možná dotyčného nenapadne, že by mohlo jít o něco víc. Posaďte ho ale do křesla a přehrajte smrt některé z hlavních postav v Metal Gear Solid 1–3 nebo jej zavolejte během úvodních kroků v Unrealu, Halo či Half-Life. Můžete si být jistí, že daná osoba bude nechápavě zírat, jaké okamžiky moderní hry nabízí.

„Umělecký přesah" je vhodným dvouslovím pro tento článek. Přesto ale musím objektivně uznat, že často za silou daného herního okamžiku stojí „jen" produkční profesionalita. Schopnosti armády spisovatelů, designérů, malířů, programátorů či hudebníků na úrovni tvůrčích týmů hollywoodských trháků. Filmová výprava a nástroje ve hrách jsou již dlouhou dobu realitou a právě díky tomu dosahují herní zážitky stále větší intenzity. Jenže hry vám nabídnou intenzivnější zážitek než film: jste součástí dění, můžete jej ovlivňovat.

ZMEŠKANÁ MATURITA



Navíc má průměrná hra mnohem více hodin než průměrný film, takže příběh i postavy bývají propracovanější.

S pokročilými technologiemi těchto WOW! okamžiků stále přibývá a přicházející nová generace konzolí posune hranice zase dál. Když se ale ohlédnu za posledními patnácti lety svého „herního života" (a že jsem stihnul zachránit/zničit spoustu nestvůr/planet/vesmírů), devět nejsilnějších herních okamžiků je ponořeno hluboko do období staršího pěti let. Následující žebříček neodráží žádnou obecnou hitparádu sestavenou hlasováním všech hráčů. Jde o moje osobní preference. Faktem nicméně je, že jsem jedním z těch, kdo považují zážitky z her za stejně silné a hodnotné jako realitu. Ve hrách platí to samé jako v životě: každý si může najít svoje vlastní „nej", nabídka je dostatečně pestrá.

Na jedné věci se nejspíš shodneme – alespoň s těmi z vás, kdo jsou dostatečně zasvěcení, aby to posoudili. Japonské hry jsou emotivnější než ostatní. Dle mého názoru se Japonci ovládají navenek, když ale mají možnost konečně se emotivně projevit (v tomto případě skrz audiovizuální umění), tryská to z nich jako vodopád. Jejich RPG dosahují epičtějších rozměrů, horory zježí vlasy i těm nejotrlejším a dojemné scény rozpláčou i naprosté cyniky (naříkající Andrej Anastasov u Final Fantasy VII). PC hráči se bohužel s japonskými hrami doposud setkávali víceméně jen v podobě nekvalitních konverzí (nevylepšená grafika, špatně převedené ovládání).

Pravidla pro následující výběr devíti nejsilnějších herních okamžiků všech dob zahrnují ještě dvě maličkosti. Jednak podotýkám, že nebyl brán ohled na platformu (žádné dělení na PC a konzole). Dále: z každé série se může objevit jen jeden díl (platí také pro Final Fantasy, bohužel). A nakonec: WOW! okamžiky popsané v minulých číslech časopisu Doupě jsou ze žebříčku vyřazeny, abyste nečetli znovu ten samý text.

Pamětníkům přeji u následujících stránek příjemné vzpomínání a vám ostatním na nich nabízím možnost uvědomit si, jak vyspělá dnešní herní kultura je.





9 EPICKÝ SOUBOJ ŽÍŽALY A RYBKY

Earthworm Jim 2, Sega Mega Drive, 1996

Začátek hitparády herních okamžiků není odlehčený náhodou – smích je také emoce a pokud se hře podaří vás od srdce rozesmát, zaslouží si uznání. Ne nadarmo většina filmů Michaela Baye začíná odlehčeným humorem, díky kterému se diváci uvolní a lépe potom podlehnou silnějším emocím. V případě žížaláka Jima a nádherně kreslené 2D akční plošinovky bylo humoru hodně. Na každém kroku na vás útočily vtipné nesmysly: padající stařenky, kterým jste mohli čelit odpalováním „homing" střel (samonaváděcí explodující domečky).

Nezapomenutelný okamžik se vztahuje ke konci první úrovně. Během jejího průchodu na vás útočilo kutálející se akvárium se zamračenou zlatou rybkou. Na konci mise jste se strašlivému nepříteli konečně postavili tváří v tvář. Jim došel k morbidně vyhlížejícímu slizkému sloupu. Sloup se otevřel a objevilo se akvárium se zamračenou zlatou rybkou. Soupeři na sebe nenávistně hledí, na obrazovce se rozblikal rudý nápis FIGHT! a boj započal – Jim natáhl ruku, vytáhnul mrskající se rybku z akvária a spolknul ji. Tři vteřiny akce, a zatímco jste se smíchy váleli po podlaze, Jim se katapultoval do vesmíru, kde jej za jeho výkon pochválily mluvící krávy.





8 „MŮJ LIDE, NÁŠ ČAS NADEŠEL!"

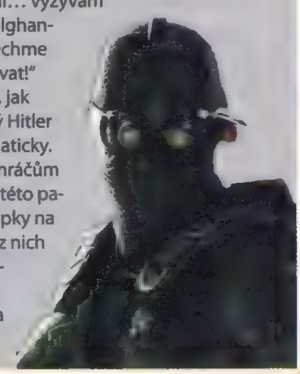
Killzone, PlayStation 2, 2004



Jednou z nejtěžších věcí v herní i filmové branži je vyvolání silných emocí u hráče/diváka již během prvních minut po začátku představení. Občas se to podaří dramaticky sestříhané filmové upoutávce (výborným příkladem jsou trailery na trilogii filmového Pána prstenů nebo na novější díly herní série Metal Gear Solid), ale aby totéž zvládlo intro hry? Tvůrci z vývojářského studia Guerilla tuto schopnost očividně mají. Většina z vás si jistě vzpomene na nejúspěšnější herní upoutávku letošní E3. Ano, byla to Killzone 2. Přesto si troufám tvrdit, že ono oslavované video je pouze vzdáleně blízké ohromujícímu divadlu, které se autorům podařilo rozpoutat v úvodu první Killzone.

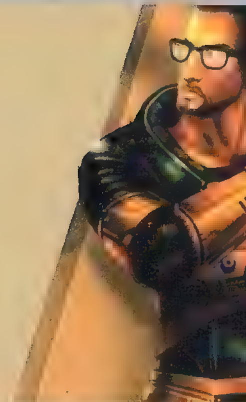
Half-Life znamenal průlom vypravěčské techniky počítačových her

Filmové intro zobrazovalo plamenný projev vůdce Hellghastu, frakce lidí hledajících exil na divoké planetě Hellghan, ke svému nastoupenému vojsku. Téměř shakespearovsky klenuté věty zní s razancí sílícího hřmění, zatímco orchestr graduje (hudba se nahrávala v Praze): „Mí lidé, synové a dcery Hellghanu… po celé roky jsme byli zlomeným šípem. Pronásledovaní, utiskovaní, vyhnaní do exilu. Hellghan nám poskytnul nový domov… a já jsem požádal vás, nositele mých snů, sílu v mých rukou, abyste mi dali čas. Čas, během kterého jsem vybudoval armádu, jakou nikdo neviděl. Nastal čas, abychom povstali a sjednoceni se postavili našemu nepříteli… vyzývám vás, obránce hellghanského snu, nenechme se již více utiskovat!" Je až s podivem, jak může novodobý Hitler působit charismaticky. Tak nebo onak, hráčům se při sledování této pasáže ježily chloupky na rukou a většina z nich projev hellghanského generála nikdy nevyhnala z hlavy.



7 DALŠÍ DEN V PRÁCI

Half-Life, PC, 1998



Začátek akční FPS Half-Life znamenal průlom vypravěčské techniky počítačových her. Sbírka silných filmových momentů, které doposud prezentovaly buď filmové animace, nebo hrstka vyvolených adventur a RPG, se náhle odehrávala real-time všude okolo vás, zatímco vy jste se po „jevišti" rozhlíželi vlastníma očima a aktivně se do dění zapojovali. Tyto mechanismy od té doby používá snad každá lepší FPS, z poslední doby jmenujme Call of Duty, Doom 3 nebo Area 51. Žádná z těchto her, včetně Half-Life 2 (s výrazně slabším příběhem, než měla jednička), ale již nedokázala zapůsobit tak ohromujícím dojmem vstupu do virtuálního světa, jako se to povedlo průkopníkovi.



Hra začíná v okamžiku, kdy vstupujete v kůži technického asistenta Gordona Freemana na palubu vozu podzemní kolejové dráhy do tajné vojensko-výzkumné základny Black Mesa. Jak projíždíte labyrintem chodeb, vidíte všude okolo sebe běžný život – dělníci nakládají bedny, roboti přemísťují těžké kontejnery, strážní kontrolují své posty, interkom oznamuje nejnovější informace o dění v laboratořích. Po příchodu na recepci si pokecáte s kolegy, zajdete do šatny, převléknete se do pracovního bezpečnostního obleku a jdete pomoci s testováním nejnovějšího odštěpku záhadného meteoru. Následující protržení dimenzionální brány, výpadek elektřiny, sérii explozí a invazi mimozemšťanů jistě nemusím nikomu z vás popisovat. Vzhledem k tomu, že kultovní hra vyšla kromě PC i na konzolích (PS2), určitě jste ji všichni hráli.

NEZAPOMENUTELNÉ CITÁTY Z HER





6 NEREÁLNÁ NÁDHERA

Unreal, PC, 1998

Celý svět letos lapal po dechu při demonstraci nového Unreal 3 engine během představení Playstation 3. Revoluční grafika byla vždy druhým jménem této herní série, koneckonců od toho také vznikl její název: slůvko „Unreal" (Nereálná) mělo vyjadřovat grafiku překonávající skutečnost. Technologie je ovšem pouze nástrojem. Chce to kreativního génia a estéta, který ji správně využije. Minimálně v případě prvního Unrealu se takový génius našel a kromě jiného nechal vzniknout nejpůsobivější herní vstup na mimozemskou planetu v historii. Tím je legendární „scénka s vodopádem".

Po havárii vězeňské vesmírné lodi jste se propletli zdevastovaným interiérem plavidla. Zkroucený plech, vypadávající světla a výkřiky zraněných či umírajících tvořily kulisy prvních okamžiků ve hře, ve které jste podobně jako v Half-Life viděli vše z pohledu očí hlavního hrdiny. Když jste konečně prošli poslední chodbou a vylezli z poničeného plavidla, otevřela se před vámi scenérie, na kterou se nezapomíná. Za nádherné instrumentální hudby (vzdáleně podobné skladbám od Vangelise) se vám otevřel výhled na rozsáhlé zelené louky, plné mimozemských rostlin a drobných zvířat. Po fantasticky barevné obloze létali ptáci a v dálce rozrážel věrně zpracovanou hladinu jezera vysoký vodopád. Všichni hráči měli pocit, že se ocitli ve snu.

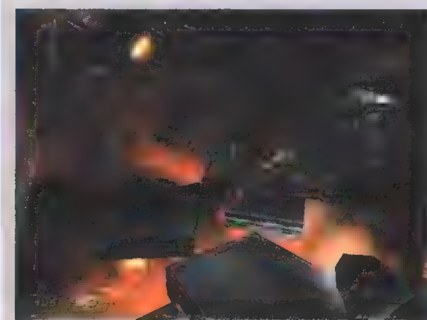
Všichni hráči měli pocit, že se ocitli ve snu





5 PŘED PEKELNOU BRÁNOU

Doom 3, PC, 2004





Názory na celkovou kvalitu vzkříšení jedné z nejslavnějších her se různí, ale na jednom se shodují všichni: atmosféra v Doom 3 překonává svojí intenzitou vše, co jsme doposud měli to potěšení hrát (novodobým zástupcem hororové atmosféry je ambiciózní F.E.A.R., jehož recenzi najdete v tomto čísle). Doom 3 je další hra, kterou sledujete vlastníma očima. Celou dobu se pohybujete na základně zamořené démony z Pekla, věci okolo vás jsou stále děsivější a nechutnější,



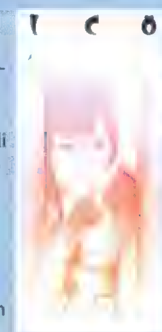
světla ubývá, objevují se halucinace a neustále jste připravováni na to, že někde vpředu na vás čeká brána do Pekla.

Když jí konečně projdete, Peklo daleko překoná vaše nejhorší noční můry. Obrovský labyrint jako břitva ostrých skal a temných jeskyní, protkaný rozžhavenou lávou a krví. Groteskní sochy nepozemských stvůr, před vašima očima se měnící krajina, popírání zákonů fyziky i zdravého rozumu… to vše za zvukové kulisy hřmení, úpění a ďábelských skřeků. První okamžiky v Pekle vás nechají u monitoru s otevřenými ústy. Opravdu není snadné tuto pasáž hrát v noci.



4 RYTÍŘOVO SELHÁNÍ

Ico, PS2, 2001

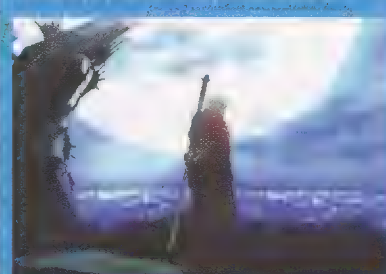


Jedna z hrstky uměleckých her. Japonští tvůrci se v případě Ico utrhli ze řetězu a vytvořili vizuálně i obsahově nesrovnatelný kousek. Z pohledu třetí osoby jste ovládali mladičkého Ica, kterého jeho vlastní rodina ponechala smrti v útrobách labyrintu prastarého hradu. Během svého zoufalého putování mezi chladnými stěnami jste našli éterickou dívku jménem Yorda, která sice neuměla vaši řeč, ale vzniklo mezi vámi silné pouto. V labyrintu se začaly vynořovat tajemné stíny a snažily se Yordu odvléci do podsvětí.

Když se vám po nesčetných bojích podařilo Yordu ochránit a dostat na most, vedoucí z hradu pryč, nastala zdrcující a nezapomenutelná pasáž. Dvojice utíká po mostě, který se začíná bortit a Yorda zůstává vzadu. Stojíte na okraji druhé strany mostu a zoufale hledíte, jak vám Yordu odnášejí pryč, zatímco ona zoufale volá vaše jméno: „Ico, Ico!". A víte, že na druhou stranu nepřeskočíte, ať se snažíte sebevíc. Kdo neuronil slzu tady, ten ji pravděpodobně neuronil nikdy nikde.

GRAFICKÝ ŠOK

[illegible]

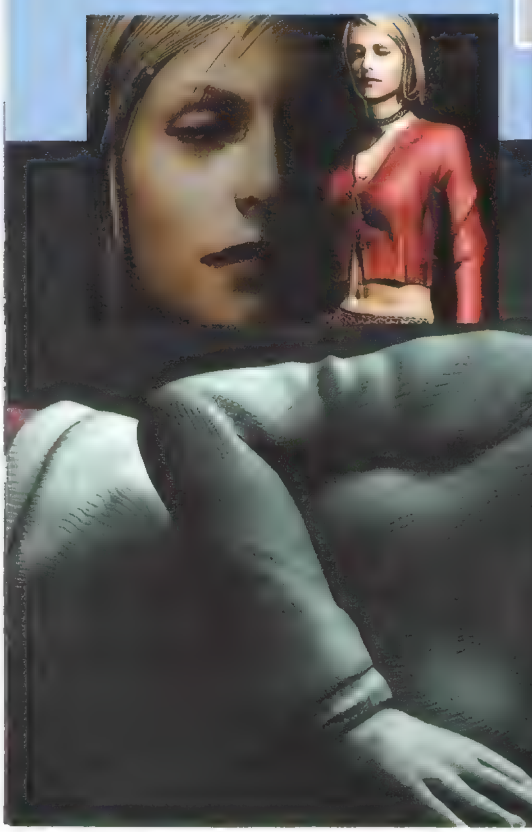


3 SEBEVRAŽDA
Silent Hill 2, PlayStation 2, 2001



Silent Hill není jen druhou nejslavnější sérií hororových her. Oproti Resident Evil má kromě děsivých momentů také několik dalších silných stránek, mezi které je rozhodně potřeba započítat chytře vystavěný, na pointu orientovaný příběh (něco jako film Šestý smysl), nezapomenutelný soundtrack a písně nebo silné emotivní momenty. Jedním z adeptů byl například ten, v němž dívka vašich snů, o kterou jste se celou hru starali, přišla na to, že už je vlastně také mrtvá – jenom si to doposud neuvědomila. Ještě o něco silnější je ale srdcervoucí finále druhého dílu série.

Celou hru jste se rvali s démony a nočními můrami na ulicích strašidelného města, abyste nalezli odpověď na otázku, zda magie tohoto místa skutečně nějakým zázračným způsobem vzkřísila vaši milovanou – mrtvou – ženu. Když se konečně probojujete až na konec, dojde vám, že jste celou dobu měli odpověď na otázku, jak být znovu spolu, přímo před sebou. Jen jste si ji nechtěli připustit. Hlavní hrdina tak v dramatickém finále nasedne do auta a vjede přímo do místního jezera, které se nad ním navždy zavře: „Marie, konečně budeme spolu...". Nemějte ale obavy, jde pouze o jeden z šesti možných konců.



2 UMÍRAJÍCÍ VLK
Metal Gear Solid, PlayStation, 1998

Metal Gear Solid byl vůbec první hrou, která obsahem i formou překonala nejlepší hollywoodské trháky. Hodiny strhujících filmových pasáží, epický soundtrack a ďábelsky propracovaný příběh obsahující dvacítku mistrně prokreslených postav – to vše bylo jen jakousi třešničkou na dortu revoluční akční hry, v níž nejlepší taktikou bylo vyhnout se nepříteli. Kombinace nového herního žánru s nevídaným podáním příběhu umožnily zrození jedné z nejhlubších her v historii. Všechna pokračování se zavedeného trendu drží, po stránce filmové výpravy nenajdete v obchodech nic lepšího než aktuální Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Hledíte na umírající ženu

Ze všech těch památných okamžiků, které MGS série nabízí – včetně hlavního hrdiny naříkajícího nad mrtvou milenkou v dojemném finále s výkřikem „prohrál jsem" – je tím nejzásadnějším zřejmě smrt jejího vraha. Právě tím okamžikem jsem během svého prvního setkání s MGS přestal brát hry jako hry. Právě tam se MGS série přesunula přes laťku vynikající hry kamsi výše.

„Sniper Wolf" byla přezdívka talentované vojačky, která nejprve zastřelila vaši milenku a následně se snažila zabít vás. Když jste ji konečně dostali (v nezapomenutelném duelu ostřelovačů uprostřed sněhové bouře), hrdina pomalu přichází k umírajícímu nepříteli. Její mazlíčci, vlci, vyjí v pozadí. Je noc, sníh se měkce snáší na všechno okolo a vy hledíte na umírající ženu. Odkašle na sníh pár kapek krve a pohlédne vám do očí. Když potom promluví, v jejích očích již není ani stopa po nepřátelství:



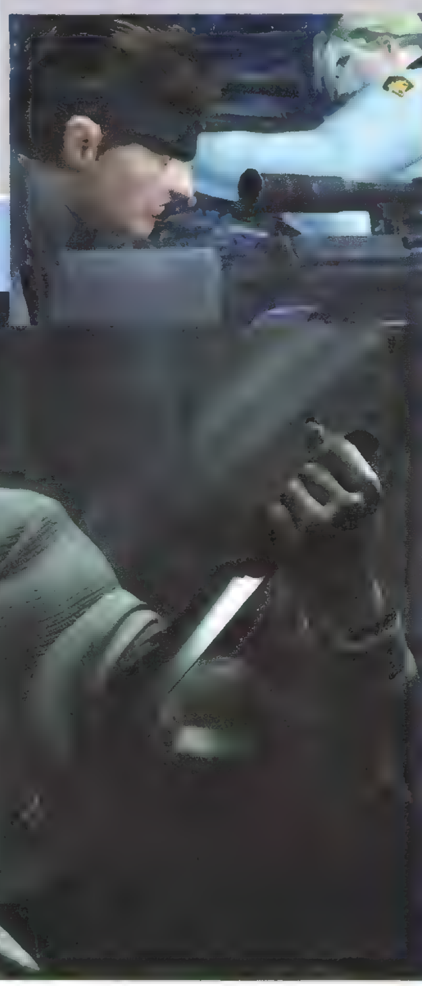
„Jsem Kurd, vyrostla jsem na bojišti. Každé ráno nás probouzely sirény a já se jen modlila, abychom večer šli spát, aniž bychom našli dalšího z přátel nebo rodiny mrtvé. Klid jsem našla až při pozorování všeho toho šílenství skrz hledí pušky. Náhle už jsem nebyla součástí, ale divákem, naučila jsem se klidu a trpělivosti... Myslela jsem si, že celý život jen čekám na další lidi, které budu moci zabít. Ale ve skutečnosti jsem čekala, až někdo zastřelí mě. Člověk jako ty... jsem smrtelně zraněná, zachránit mne už nemůžeš... no tak, hrdino, pospěš si a zastřel me. Vysvoboď mne z toho trápení..."

Vaše postava odjistí pistoli a pronese: „Lež klidně. Odejdeš jako hrdý vlk, kterým také jsi."

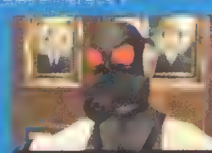
Oči umírající ženy se zamlží a hlas se zatřese: „Kdo jsi? Jsi můj spasitel? Dej mi svobodu..."

Výstřel se rozlehne okolím.

Vynikající hudba, která bohužel chybí v jinak dokonalém remake (Twin Snakes, GameCube, 2004), a špičkové herecké výkony se v tomto případě postaraly o to, že žádný z hráčů na daný okamžik nikdy nezapomene.



CO VÁM HRA UMÍ VYVÉST


I told you...I can read your every thought.



1 NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ OKAMŽIK VŠECH DOB

SMRT AERIS

Final Fantasy VII, PlayStation, 1997

Která jiná hra mohla skončit na prvním místě než Final Fantasy? Již dvacet let vycházející sága dospívala zároveň s technologiemi a publikem. Každý díl byl připraven tak, aby posunul hranice fantazie hráčů. V posledních letech to znamená tvůrčí týmy čítající stovky návrhářů, grafiků či animátorů. Soundtrack se rozpíná na čtyřech a více CD, herní doba osciluje někde okolo stovky hodin a pestrá družina postav vychází z propracovaných psychologických profilů, mezi nimiž si každý hráč najde své oblíbence. Tradicí jsou ve vysokém rozlišení renderované filmové pasáže, které svojí kvalitou i estetickou působivostí překonávají jakoukoliv hru nebo film. Kromě toho má každý plnohodnotný díl ságy také své vlastní slzavé údolí.

Šestý díl nabízel zánik celého světa: v jedné pasáži jste zůstali sami s nemocným přítelem na opuštěném, prázdném ostrově, pokrytém pouze skalami. Abyste pomohli jediné živé bytosti na ostrově se uzdravit, šli jste najít něco k jídlu. Hladoví a zoufalí jste přinesli jedinou ulovenou rybu a celou jste mu ji přenechali. Byla jedovatá a on zemřel.

Final Fantasy VIII zase vyprávěla příběh nešťastné lásky člena speciálního vojenského komanda cvičeného na lov čarodějnic a dívky, která byla proti své vůli posedlá. Devátý díl vám po likvidaci hlavního nepřítele odhalil, že to byl váš bratr. A zatím poslední, nejpropracovanější Final Fantasy s pořadovým číslem X vyprávěla strastiplnou pouť kněžky prastarého kultu na obětní oltář, kterou po celou cestu doprovází její životní láska. Oba vědí, že na konci musí zemřít.

To všechno je ale jen předkrmem nejuznávanějšího dílu série. Těžko říct, co přesně z oné kombinace unikátních vlastností vystřelilo sedmičku na post největšího kultu v rámci FF ságy. Možná široký záběr žánrů a prostředí (obešli jste celou planetu od velkoměst po ledové či písčité pouště, od cyberpunku přes fantasy až po kosmické lodi ve vesmíru). Možná paleta nejzajímavějších a nejpřitažlivějších postav (připomínám legendární upadnutí hlavního hrdiny do kómatu a následné hledání sebe sama ve světě vzpomínek a přeludů). Tak nebo onak, právě FF VII se letos dočká pokračování ve filmové (Advent Children) i herní podobě (akce Dirge of Cerberus pro PS2 a RPG Crisis Core pro PSP). Možná však za svůj enormní úspěch vděčí FF VII právě srdceryvné scéně smrti nejmilejší a nejnevinnější ze všech herních postav vůbec.



Princezna Aeris, žijící prostý život v utajení jako pouliční prodavačka květin, se musela chopit zodpovědnosti za osudy všech. Nechala své přátele za sebou a putovala sama do prastarého podmořského města. Tam měla na magický oltář položit kouzelnou perlu, nejstarší materii, jedinou památku na její mrtvou maminku. Kouzlo mělo zastavit zničující meteorit, vyvolaný černou magií, za účelem zničení světa, jak jej známe. Aerisini přátelé se vydali za ní a dorazili do města prastarých právě v okamžiku, kdy Aeris stanula s perlou v dlani u magického oltáře.

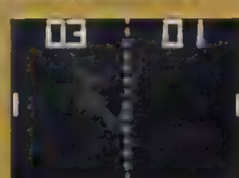
Váš hrdina k ní přistoupil… a v tom okamžiku se jej zmocnila temná síla jeho druhého já, vytasil meč… tiskli jste zuřivě ovladač a mačkali všechna tlačítka, ale každý další stisk věci jenom zhoršoval: vaše postava zvedla meč nad hlavu vyděšené Aeris… aby se v poslední vteřině zastavila. Cloud Strife, váš hrdina, spustil ruku s mečem a v šoku zatřásl hlavou: „Co se mě to snaží donutit udělat?". Místo odpovědi se ze stínů u stropu místnosti snesl úhlavní nepřítel, Sephirot, a v jednom šíleném okamžiku zabodl svůj meč hluboko do hrudi nešťastné Aeris. Perla jí vyklouzla z dlaně a zmizela hluboko na dně podmořského města. Aeris se naposledy posmutněle usmála, zavřela oči… a padla na zem.

Během následujícího souboje s úhlavním nepřítelem nehrála žádná typicky bojovná hudba, ale nesmutnější a nejslavnější klavírní sólo v historii Final Fantasy. Většina hráčů v tom souboji zemřela, protože nebyli schopni

Mačkali jste zuřivě všechna tlačítka, ale každý další stisk věci jenom zhoršoval

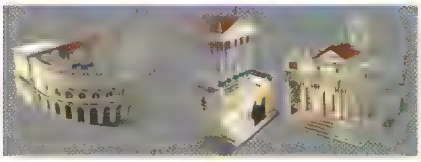
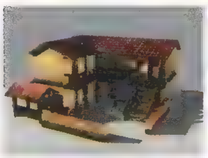
správně ovládat své postavy, jak je zmítal šok a zármutek. Pokud jste ale souboj vyhráli, dočkali jste se ještě dojemnějších okamžiků a slov z úst Clouda, posílajícího tělo mrtvé Aeris po proudu podzemní řeky: „Nemůžu to pochopit. Aeris už nikdy nepromluví, už se nikdy neusměje. Aeris je pryč…". Miliony zoufalých hráčů po celém světě roky prohledávaly nejskrytější zákoutí tohoto masivního RPG, aby našly způsob, jak milovanou postavu dívky s květinami oživit. A to je, dámy a pánové, největší legenda herních příběhů.

PRVNÍ NENÁVISTNÝ DUEL








Caesar IV

Legenda žánru budovatelských strategií se probouzí z dlouhého spánku – a my vám přinášíme exkluzivní pohled do jejího zákulisí.

Srpnová návštěva Lipska nepřinesla jen bolestivou sedmihodinovou jízdu autem (pokud jste četli reportáž v minulém čísle, víte, o čem je řeč), ale také překvapení, příjemnější než zasloužený odpočinek po dokončení nového Doupěte. Tilted Mill dostali po zkušenostech s Children of the Nile důvěru, aby světu i hráčům přinesli budovatelskou strategii 21. století. Budují ji na pilířích vůbec nejuznávanější hry žánru – božského Caesara, jehož sláva dodnes sahá daleko za hranice starověkého římského impéria. Měli jsme šanci nahlédnout do pozadí vývoje a jako první na světě vám odhalit základy, které mají podle tvůrců učinit z Caesara IV budovatelskou (r)evoluci.

[?] Začněme, jak se sluší a patří, tedy s ohledem na nováčky a začínající hráče. Mohl byste prosím představit sérii Caesar i žánr budovatelských strategií?
[!] Nevím, nakolik bude moje odpověď vysvětlující a konstruktivní – ale pokud to vezmeme kolem a kolem, budovatelské strategie jsou primárně o výstavbě měst. Hráč plánuje rozvoj města kousek po kousku a zároveň obstarává dodávky surovin, nezapomíná na obyvatele a stará se o naplnění pokladny. Jednou z unikátních součástí série Caesar je mód kariéry (obstarává funkci kampaně – pozn. Doupě), v němž jste postaveni před celou sérii úkolů, zadaných samotným císařem.

[?] Caesar IV má posunout žánr budovatelských strategií do 21. století. Jak toho chcete dosáhnout?
[!] Jednoduchá otázka a jednoduchá odpověď: Caesar III spatřil světlo světa před 1998, lety. Stačí proto vzít v úvahu změny a vývoj herních technologií, stejně jako zkušenosti, které jsme za tuto dlouhou dobu stačili získat. Existuje spousta možností, jak Caesara IV rozvinout. Dobrým příkladem je přechod k 3D enginu, který bude disponovat posledními DirectX 9 efekty. Důležitější pro hratelnost jsou ale změny herního systému, který bude v mnohém intuitivnější a snáze pochopitelný.

Řím a Egypt se v mnohém liší

[?] Do kterého období existence římského impéria bude Caesar IV zasazen?
[!] Přesné období jsme stále ještě neurčili, počítejte ale s tím, že hlavní dějová linie se bude odvíjet v době raného císařství a pozdní republiky. Jak je naším zvykem, zpestří vám hru i přítomnost několika významných jmen této doby.

[?] Naposledy jste se žánru budovatelských strategií věnovali ve hře Children of the Nile. Jak moc je jí Caesar IV podobný? K jaké hře byste Caesara IV přirovnal? K Caesarovi III, nebo právě k Children of the Nile?
[!] Pracujeme na pokračování série Caesar a tedy nástupci Caesara III, kterého mohu logicky snáze k naší nové hře přirovnat. Starověká římská a egyptská civilizace se v mnohém lišily, z čehož vyplývají i zřejmé rozdíly v hratelnosti i herním konceptu.

[?] Můžete být konkrétnější? V čem tkví hlavní rozdíl?
[!] Myslím, že za vše hovoří už způsob uvažování a systém vlády: vytváříme hru o římském způsobu

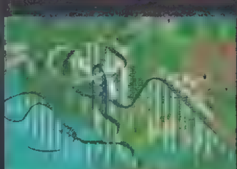
Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel

Kamil Gric, šéfredaktor

MEZNÍKY BUDOVATELSKÝCH STRATEGIÍ

Caesar – Zakladatel žánru, člen frontové linie her prozkoumávajících dosud neprobádané herní odvětví. Rychle, avšak statečně padnul na oltář budovatelských strategií.

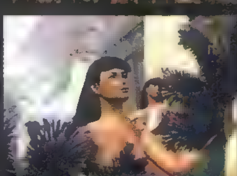




RollerCoaster Tycoon – Průkopník s velkým srdcem. Nebojácně se odpojil od hlavní linie žánru a vnesl do nově vzniklé větve prvek ekonomického pojetí.



Caesar III – Ave Caesar III! Bezkonkurenčně největší skvost mezi budovatelskými strategiemi. Nekonečné variace ve vzhledu a chování postavených měst jsou toho důkazem.



Children of The Nile – 3D grafický engine a individuální chování obyvatel města? Malý krůček pro hráče, ale obrovský skok pro hry tohoto typu!



Žánr Budovatelská strategie :- **Výrobce** Tilted Mill :- **Vydavatel** Vivendi :- **Homepage** www.caesariv.com :- **Platforma** PC :- **Datum vydání** 2. polovina 2006

života, budování měst a celého impéria, nikoliv o netypickém rozvrstvení společnosti v Egyptě a kultu faraóna.

[?] Můžete nám ve stručnosti představit ekonomický systém, který v Caesarovi IV najdeme?
[!] Celkově vzato jsou ekonomika a fungování státu velmi podobné předchozím hrám série. Došlo ale na mnohé úpravy a vylepšení, které souvisejí zejména s intuitivnějším ovládáním prostředků, jež ovlivňují chod ekonomiky.

[?] Představme si, že před hráčem stojí dva rozdílné úkoly – prvním je vést malé, nerozvinuté městečko s mnoha problémy, druhým zajistit chod velkého, životem pulzujícího města. V čem se bude jeho práce lišit?
[!] Malé město si žádá práci od samých základů, vybudování potřebných budov i zdrojů. Jak ale město roste, mění se záběr hry i problémy, které musíte řešit. Budete čelit nedostatku volných ploch pro výstavbu, starat se o větší dodávky surovin i jídla. Na druhou stranu vám dává větší město výhodu lepší infrastruktury, snáze dosažitelných finančních zdrojů a v neposlední řadě početnější pracovní síly, která může spoustu problémů vyřešit za vás.

[?] Síla Caesara III tkvěla v možnosti volby: hráč si mohl zvolit mírumilovnou cestu misí i hrou, nebo naopak silou zničit nepřítele. Kampaň byla rozmanitá a odlišná pokaždé, když jí hráč znovu a znovu procházel. Dočkáme se stejného přístupu i v novém pokračování?
[!] Ano, dočkáte. S tím, jak se rozvíjí vaše kariéra, bude možné zvolit si mezi několika dalšími provinciemi, které budou svěřeny vaší správě. Každá přitom nabízí odlišné úkoly i herní zážitek.

Rozvineme politický systém hry

[?] Politika se v Caesarovi téměř striktně omezila na interakci s císařem. Dočkáme se v novém dílu novinek, jako je například možnost uzavírat aliance s ostatními správci provincií?
[!] Bohužel to nebude možné. Musíte si uvědomit, že hráč je stále jen pouhým správcem provincie či provincií – a jako takový prakticky nemá pravomoc (a zpočátku ani jakoukoliv sílu) ovlivňovat samotného císaře. Proto se vaše jednání téměř vždy omezuje na něj a jeho rozhodnutí.

[?] Dočkáme se alespoň nějakých úprav? V posledním Caesarovi byl hráč nucen plnit císařova přání, jinak byl bez milosti zničen jeho armádou.
[!] Váš vztah k císaři se samozřejmě mění a vyvíjí. Učinili jsme množství změn, které rozvinou politický systém hry i interakci hráče a vládce.

[?] Neuniklo nám, že vzhled budov v Caesarovi IV je stejný jako v předchozím dílu. Bylo při tvorbě grafických scenérií záměrem držet se osvědčené koncepce? Architektura budov a infrastruktury Children of The Nile je Pharaohovi docela vzdálená…
[!] Myslím, že podobnost s Caesarem opět pramení především z prostředí a světa římského impéria – učinili jsme vše proto, aby do něj každý kamínek (tedy jak herní systém, tak vzhled budov a krajiny) dokonale zapadal.

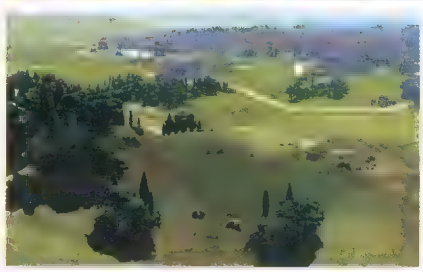
[?] Bohové a Caesar IV. Jak budou tentokrát zasahovat do hry a kterých bohů se dočkáme?
[!] Náboženství hrálo v římské společnosti svou roli, a tak se znovu dočkáte výstavby chrámů, stejně jako nejvýznamnějších bohů. Ve hře nebudou obsaženy žádné nadpřirozené síly nebo efekty, což ale neznamená, že zde opět nebude hrát roli vaše přízeň jednomu či druhému bohovi – jak po pozitivní, tak negativní stránce.

[?] Jak dlouho už na hře pracujete? Co je dokončeno a co vás naopak teprve čeká?
[!] Caesar IV je ve vývoji už celé dva roky a zatím jsme spokojeni s pokrokem, kterého se nám podařilo dosáhnout. Některé části jsou již dokončeny, aktuálně je testujeme a upravujeme podle našich dojmů i potřeb hry. Stejně tak ale budeme do zdrojového kódu přidávat další drobnější i výraznější věci, jako je například systém obchodování. Průběžně se pracuje na vizuální stránce – Caesar IV díky tomu vypadá každý týden lépe a lépe.









REVOLUCE, NEBO EVOLUCE?

Jak se zdá a jak napovídají i naše dojmy ze hry, Tilted Mill se vydali cestou kompromisů – experimenty vem čert, Caesar IV půjde ve šlépějích svého předchůdce. Minimum změn kompenzuje trojrozměrná grafika. A že Caesar IV nepřinese žádné revoluční změny či myšlenky? Nevadí. Stačí, když bude oplývat tak dokonalou hratelností jako třetí díl.





Na naše otázky odpovídal Tony Leier, Senior Designer firmy Tilted Mill Entertainment

Quake 4



Velkolepý návrat ke kořenům akční zábavy

Patříte-li k herním pamětníkům, dozajista vás potěší informace, že Quake 4 by měl navázat na dějovou linii druhého dílu. Opět se podíváme na planetku Stroggos, jejíž obyvatelé měli v plánu podmanit si celý vesmír včetně matičky Země. Stanuli jsme tváří v tvář hlavnímu bossovi celé planety, Makronovi. Už to vypadalo, že nic nebrání našemu bezstarostnému dožití na Zemi – zničení planety Stroggos ale bylo domnělé. Tamější obyvatelé se z útoku rychle vzpamatovali a pod vedením nového vůdce počali připravovat další vlnu krvelačných útoků na okolní planety, Zemi nevyjímaje.

Jedním z markantních problémů všech tří dílů série byla identita hrdiny. Nebyla nijak objasněna, a hráč tak de facto ovládal bezejmenného a bezpohlavního žoldáka. Tomu je ale konec. Náš rek získal solidní jméno, zajímavé povolání i lehce tajemnou minulost. Vaším druhým já bude Matthew Kane, člen elitního mariňáckého komanda Rhino. Vlastní hra začíná v okamžiku, kdy Matthew a jeho kolegové přilétají na boji sužovaný Stroggos. Chvíli před tím, než se jim podaří přistát na povrchu, je jejich transportní loď sestřelena protiletadlovými děly. I drsňákovi, jako je Kane, se z toho zatočí hlava a ztratí vědomí. K sobě přijde až o několik minut později, jeho kolega-zachránce je ale brzy poslán na pravdu boží jednou dobře mířenou kulkou do hlavy. Matthew popadne pistoli a akce začíná.

Žánr Akce :- **Výrobce** Raven Software :- **Vydavatel** Activision :- **Homepage** www.quake4game.com :- **Platforma** PC, Xbox 360 :- **Datum vydání** Podzim 2005

TAK JDE ČAS

Quake (1996)



Quake II (1997)



Quake III: Arena (1999)



Surovější, krvavější a reálnější

Hlavním záměrem tvůrců je nastolení emotivních zážitků. Právě proto strávíte tři čtvrtiny hry obklopeni mariňáky z vašeho týmu, kteří budou vést (často předem prohraný) boj proti obyvatelům planety Stroggos. Vlastní zážitek z hraní bude různorodý: boj v týmu se různí od cesty osamělého vlka za vítězstvím. Pokud byste čekali, že vaše kolegy budete moci po vzoru Brothers in Arms ovládat, na svou hříšnou myšlenku zapomeňte. Matthew Kane je jen řadovým pěšákem, kterých jsou všude okolo desítky. Kolem vás se ale nebudou pohybovat anonymní panáci v uniformách. Každý člen týmu Rhino bude unikátní osobnost – všechny kolegy budete znát jménem, budou se lišit svými úkoly a dojde i na oblíbené specializace, kdy jeden bude fungovat jako medik, druhý jako technik, třetí jako sniper atd.

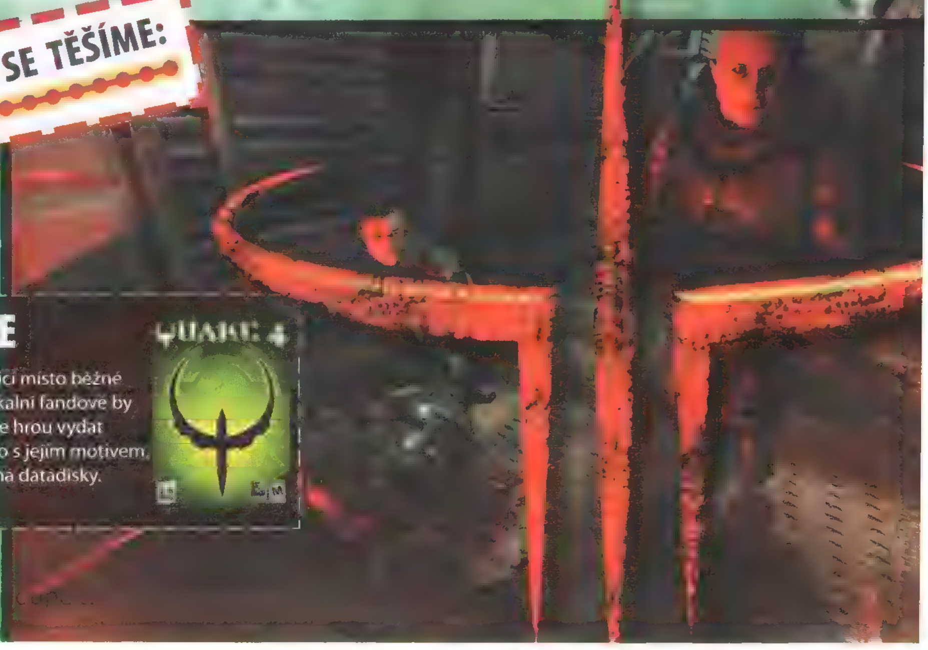
Při týmových misích bude úspěch záviset na fungování týmu jako celku. To dodá hře zcela jinou hloubku: všechno bude uvěřitelnější, surovější a autentičtější. Autory AI skriptů jsou přímo vývojáři z Raven Software, jež mají v této oblasti bohaté zkušenosti z předchozích projektů. Mimochodem, ve čtvrtém díle Quaka bychom měli narazit i na staré známé nepřátele z minulých dílů: Gunnery, Grunty nebo Berzekry.

O spád hry se postará nabitá dějová linka. V pozdější fázi hry dostanete možnost vyzkoušet si arzenál druhé strany, stroggského vojáka. Vše bude provedeno naprosto nenucenou a nenásilnou formou. Tedy, jak se to vezme. Matthew upadne do zajetí a bude podroben procesu tzv. stroggifikace. Při něm se z obyčejných lidí stávají mechaničtí vojáci obdaření neobyčejnou silou. Předchází tomu amputace končetin a jejich nahrazení ocelovými protézami. Oběti zajede dlouhá ostrá jehla do hlavy, kam vpraví mozkový čip. Druhému kroku celého procesu se náš hrdina shodou šťastných náhod vyhne, zůstanou mu ale všechny výhody stroggských vojáků: pohyblivost, mrštnost a především schopnost připojit se do interní informační sítě. A jak víte, informace mají největší cenu.

Multiplayerový král je zpět

Quake 4 nebude jen o singleplayeru. Vývojáři sami přiznali, že při vytváření konceptu stáli před těžkým úkolem: připravit propracovanou jak hru

JAK SE TĚŠÍME:



LAHŮDKA PRO SBĚRATELE

Ačkoliv se třetí Quake blýskl pěknou plechovou krabicí místo běžné papírové, jeho nástupce se stejnou cestou nevydá. Skalní fandové by ani tak neměli být zklamáni. Autoři chtějí souběžně se hrou vydat speciální edici, jejímž obsahem bude mimo jiné tričko s jejím motivem, filmečky a rozhovory s tvůrci + Quake 2 spolu s oběma datadisky.

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte



pro jednoho, tak více hráčů. Vzali proto to nejlepší z prvních dvou dílů, ingredience smíchali s božským multiplayerem trojky, protřepali a výsledek budeme již za pár měsíců moci ochutnat.

Náplň multiplayeru bude mít mnoho styčných ploch s třetím Quakem. Můžeme se těšit na klasické módy (Deathmatch, CTF), vedle nichž se objeví i několik nových, které jsou prozatím zahaleny rouškou tajemství. Malou revizí projdou oblíbené mapy z Quake 3, jež se objeví v inovované, ještě akčnější podobě. Počet hráčů v jediné aréně se stále pohybuje na příjemných 12–16 lidech – číslo ale nemusí být ani zdaleka finální.

Pomalu jsme se dostali ke zbraním, s nimiž se pojí zásadní novinka: všechny prošly řádným faceliftingem a s výjimkou granátometu a blasteru budou mít několik možných rozšíření. Rádi byste příklad? Pokud seženete dostupnou modifikaci raketometu, získáte možnost ovládat vypálenou střelu přímo za letu. V nové podobě ve hře najdeme blaster, brokovnici, kulomet, raketomet, granátomet nebo plasmu. Chybět bude milovaná BFG, byť ji má nahradit jiná superzbraň.

Ačkoliv bude Quake 4 poháněn enginem z Dooma 3, bohaté exteriéry by měly být zastoupeny stejnou měrou jako klaustrofobické interiéry. Ve venkovních lokacích se navíc bude možné prohánět v některém z mnoha vehiklů. V průběhu naší předlouhé cesty za zničením celé stroggské rasy bychom se měli podívat na rozlehlá bojiště, ostře střežené základny, mateřské lodi a do spousty dalších lokací. Velkou neznámou jsou zatím hardwarové nároky. Jisté však je, že všechna nádherná grafika, perfektní modely zbraní a nepřátel nebudou za hubičku, a tak se váš počítač asi pěkně zapotí.

Quake 4 bude šťavnatým extraktem z celé dosavadní série

TĚŠÍME SE:
- Povedený singleplayer i multiplayer
- Příběhové zvraty
- Temnou atmosféru
- Adrenalinovou akci

BOJÍME SE:
- Nedodržení data vydání
- Hardwarové náročnosti

Quake 4 bude to nejlepší z celé série + něco navíc. Zní to sice jako laciný reklamní žvást, ale prozatím není jediný důvod, proč tomu nevěřit.



Ty jsi ale hezkej brouček



Střevní kontrola

Titan Quest

JAK SE TĚŠÍME:

Diablo, okořeněné čerstvou krví mytologie

Zeptáte-li se letitého fanouška série Diablo, v čem tkví jedinečnost jím obdivované série, možná vám poví něco o neopakovatelné atmosféře. Možná se začne rozplývat nad jednoduchostí a genialitou díla, které stvořili mistrovští mágové z Blizzardu. Možná bude pokřikovat, že se s herním negramotou vašeho typu nehodlá bavit. Možná bude mlčet. Zaručeně se mu ale rozzáří úsměv na rtech, řeknete-li mu o nástupci série. Diablo 3 je stále snem mnohá z nás: existuje však hra, která by ho mohla zastoupit.

Diablo 3? Nikoliv

Přirovnání k Diablu leží na projektu Titan Quest nového studia Iron Lore Entertainment jako stín. Tvůrci nám prozradili, že nehodlají tvořit kopii či následovníka legendární série. Co naplat, i já byl jedním z těch, kteří při prezentaci nového RPG mysleli právě na Diablo. Titan Quest je akční RPG, nabité bojem a zabíjením, v němž není čas ani na sekundu vydechnout. Intenzita boje, standardní pohled kamery, to vše připomíná legendárního předchůdce více, než by bylo zdrávo.

Žánr RPG • **Výrobce** [illegible] • **Vydavatel** THQ • **Homepage** [illegible] • **Datum vydání** [illegible]

Alespoň na první pohled. Brian Sullivan, autor série Age of Empires a vedoucí projektu Titan Quest, hodlá ve své nové hře vyprávět příběh, který nás zavede do krajů starověkého Řecka, Egypta i Babylonu. Už název hry v sobě nese skryté poselství. Hrozbou, které musíte čelit, jsou uprchlí Titáni, jež se znovu snaží získat moc nad světem lidí. Bohové se drží stranou, a tak je věcí lidského pokolení, aby se nebezpečí zbavilo.

Nic není předem dáno

K ruce budete mít hrdinu, o němž je však známo jen pramálo. Jisté je, že Titan Quest rezignuje na systém povolání a tříd. Na počátku hry si vyberete pohlaví své postavy, dáte jí jméno a jako český Honza vyrazíte do světa. Zaměření hrdiny i jeho schopnosti se pak odvíjí od postupu hrou. K dispozici by mělo být na osm minitříd, z nichž si můžete vybrat libovolné dvě. Výsledkem je 28 možných kombinací, což není málo. Zvolené minitřídy pak přece jen ovlivňují směr vývoje postavy, nemají nás však omezovat ve volbě schopností, na které se hodláme zaměřit.

Není to jen systém vývoje postavy, čím se Titan Quest rozhodl přizpůsobit i začínajícím hráčům. Snaha o zjednodušení je patrná na každém kroku. Dokazuje to i interface, který není sbírkou nepřehledných menu: k většině voleb se dostanete jedním nebo dvěma kliknutími. Tvůrčí tým mimo jiné prozradil, že v průběhu hry nebudeme moci najímat do party další žoldnéře, a tak nás až na výjimky čeká čistě boj jednoho proti všem. Pověstnou výjimku tvoří bestie, jež si budeme moci vyvolat prostým zvládnutím magie. Na své si přijdou začátečníci i otrlí hráči akčních RPG. První skupina si poradí s jednoduchými příkazy, které poslouží k ovládání příšery, druhá může ovlivnit její vývoj výběrem z několika dovedností.

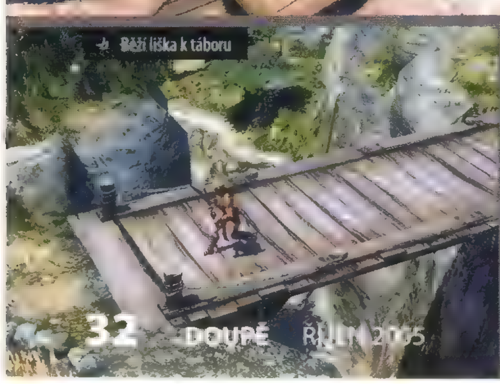
> Silnou zbraní hry se má stát živý a nápaditý svět



Idylka starosvětského života







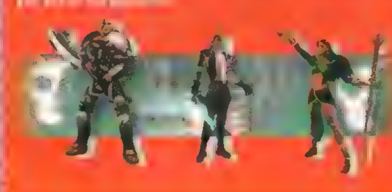
Běží liška k táboru



Jsi člověk, nebo kozoroh?

DIABLO 3? NE TAK DOCELA

Kamil Gric, šéfredaktor





Nikdo nikde, nakradu si z košíků

Nepřátelé, kteří mají emoce

Až doposud se Titan Quest tváří jako tuctové, nenápadné RPG, kterých jsme už viděli tisíce. Silnou zbraní hry se má stát živý a nápaditý svět, v němž není takřka nic předem předskriptované. Města, postavy, nepřátelé, rozmístění všech a všeho je generováno náhodně. Prostředí starověkého Řecka a Egypta se sice může zdát omezující, tvůrci však vzali věc za správný konec a historických reálií se drží jen sporadicky. Výsledkem je svět, který nádechem připomíná starověké civilizace, ale není jejich věrnou kopií.

O výjimečný zážitek by se měla postarat umělá inteligence. Vývojáři nám při prezentaci své hry prozradili, že jim nejde jen o výborné zvládnutí boje a taktiky. Každá z příšer a nepřátelských monster bude disponovat postupy, které určí její chování ve vybraných situacích, stejně tak se ale bude pyšnit svou vlastní osobností a rozdílnými vzorci chování. Ve výsledku se tak kombinuje naprogramovaná AI s dalšími vnějšími vlivy. Postaví-li se vám v boji skupinka nepřátel a vy zlikvidujete jejich vůdce, ovlivní to chování celé skupiny. Nepřátelé se navíc budou navzájem léčit, dočkáme se u nich i projevů základních emocí – strachu, radosti, žárlivosti.

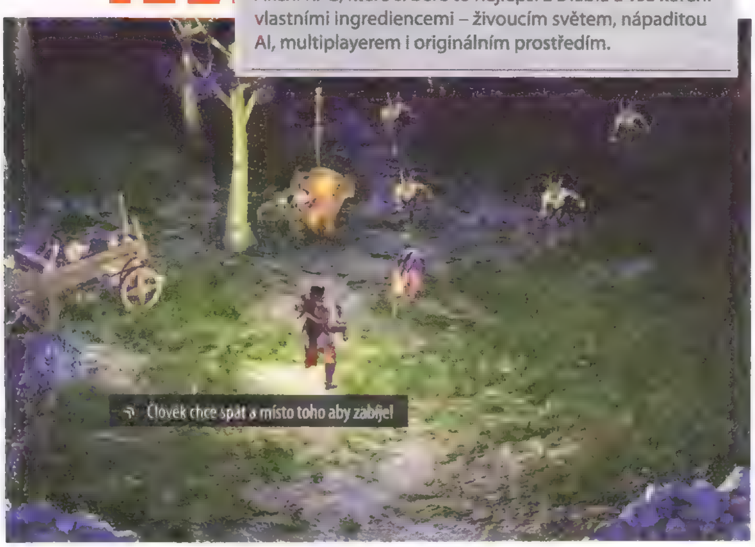
3D není naším nepřítelem

Kluci a holky z Iron Lore jsou dalšími, kdo se nás snaží přesvědčit o výhodách trojrozměrné grafiky. Zachován byl izometrický pohled (můžete jej ale měnit), míra detailů vypadá slibně: stíny postav se plynule ohýbají a natahují podle denní doby, tráva se stáčí po směru větru a hýbe pod nohama postav. Grafika ve hře je natolik detailní, že jen pouhým pohledem zjistíme, jakou zbraní a dalším vybavením disponuje nepřítel. A že bude co zkoumat, dokazuje celkový počet 85 typů příšer, které potkáme v průběhu zhruba 40 hodin, jež budou potřeba k dokončení hry. Pak už přichází jen jediná možnost: vsadit na multiplayer, který nabídne nejen kooperativní mód až pro 8 hráčů, ale také několik typů online hraní.

TĚŠÍME SE:
- Akční bitky
- Jednoduché ovládání i interface
- Živoucí, pestrý svět
- Volný vývoj postavy

BOJÍME SE:
- Jen další kopie Diabla
- Stereotypu

Akční RPG, které si bere to nejlepší z Diabla a vše koření vlastními ingrediencemi – živoucím světem, nápaditou AI, multiplayerem i originálním prostředím.



Člověk chce spát a místo toho aby zabíjel



Hammer & Sickle

Světu hrozí jaderný konflikt nevídaných rozměrů. Dokážete ho odvrátit?

Žánr Taktické RPG :: **Výrobce** Nival Interactive :: **Distributor v ČR** Cenega :: **Homepage** www.nival.com/hs :: **Platforma** PC :: **Datum vydání** Listopad 2005

Jako protrhnutí dlouhého ticha po nevydařeném vtipu zapůsobilo na hráče vydání revoluční tahové strategie/RPG Silent Storm. Téměř dva roky staré dítko ruských vývojářů nečekaně vyrostlo v jednu z nejuznávanějších válečných her, a logicky tak záhy přišel datadisk s podtitulem Sentinels. Nyní se choutky fanoušků pokusí zahnat Hammer & Sickle, jenž je již třetím podobným titulem Nival Interactive v rozmezí dvou let. Ačkoliv bychom si o pracovitosti ruských rukou nedovolili ani v nejmenším pochybovat, 24 měsíců je na tři hry značně podezřelá kombinace. Zda jsou naše obavy oprávněné, nám napověděla alfa verze hry, kterou ulovila naše redakční schránka.

Z konfliktu do konfliktu

Kladivo a srp (doslovný překlad názvu) měl být dle původních plánů pouhým datadiskem. Tato myšlenka byla během vývoje smetena ze stolu a ze hry se stal plnohodnotný titul. Základní principy se však vůbec nezměnily a na stopy Silent Storm narazíte takřka na každém kroku.

Ne vše se ale drží vyšlapaných kolejí. Důkazem [illegible] agenta, který se ocitá v nepřátelské zóně okupovaného Německa. Beze zbraně, bez výbavy, pouze s jediným úkolem – pomoci zabránit hrozícímu jadernému konfliktu se Spojenými státy.



Pouze převlek vás od podezření neuchrání

Na začátku hry si vyberete jednu ze čtyř možných specializací vaší postavy. Pokud rádi volíte cestu nejtvrdšího odporu, poslouží nejlépe granátník či profesionální voják. Komu však více sedí tichý postup, může sáhnout po průzkumníkovi nebo odstřelovači. Nestanete se jediným spasitelem jaderného míru, mise vás donutí najmout si další vojáky, lišící se kvalitou, cenou, zkušenostmi a mnoha dalšími aspekty. Nebudete-li se schopnostmi daného žoldáka spokojeni, neexistuje nic jednoduššího, než ho ze svých řad propustit.

Neviděn, neslyšen…

Velký posun vpřed jsme zaznamenali také, co se akčních složek hry týče. Zapomeňte na vyhlazovací styl à la Rambo, kdy vběhnete do místnosti a všechny nepatřičné osoby obdaříte spŕškou olova. Hammer & Sickle se zaměřuje na tichou akci a podle toho se také musíte chovat. Počítejte s tím, že už během několika prvních misí dostane vaše uniforma pořádně zabrat – nepřátelé nejsou hluší a mnohokrát vám nezbude nic jiného, než se okolo nich tiše proplížit. Později hra vytahuje mnohem vyšší trumfy. Například přestrojení, které by vám mnohdy záviděl i plešatý Hitman.

Převlek a falešné doklady z vás však nezranitelného neudělají. Stačí jedna nesmyslná odpověď (dialogů je spousta a vyplatí se je číst) a může být po akci nebo v horším případě po vás samotných. Podezřelé chování na veřejných prostranstvích může často vést k zalarmování místních vojenských složek, a než se nadějete, budete na svět hledět skrz ocelové mříže. Z této pozice se hrozící konflikt zachraňuje jen těžko.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte, fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby





JAK SE TĚŠÍME:





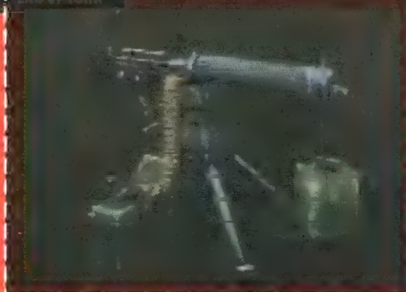






CO VŠECHNO NÁM PROJDE POD RUKAMA?

Zbrojní arzenál je jednou z hlavních předností Hammer & Sickle. K dispozici je více než devadesát použitelných zbraní, což je číslo více než úctyhodné. Většina kousků úspěšně kopíruje realitu, několik je jich však čistě fiktivních. Kromě standardních pistolí a samopalů na seznamu najdete i netypické zástupce jako např. smrtící šipky, basebalové pálky nebo několik zajímavých druhů nožů.

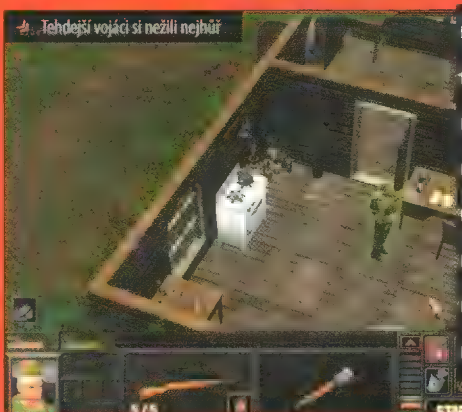


Alfa verze se pyšnila desítkou úrovní, nelze však vyloučit, že by se v konečné verzi mohl tento počet ještě zvýšit. Ve většině případů budete prozkoumávat a sabotovat nepřátelské objekty. Zbrojní arzenál určený k těmto špinavostem je přitom díky své rozmanitosti jednou z největších předností hry.

Samostatný titul, nebo datadisk?

Pokud jste měli s původní Silent Storm čest, pak se budete v Hammer & Sickle cítit jako doma. Ovládání zůstalo stejné. Vše je opět řešeno hrou na tahy, tedy na tzv. action pointy, které se odečítají za chůzi, střelbu a jiné úkony. Bohužel jsme se setkávali s nehorázně dlouhými tahy počítačem řízených postav – problém předešlých dílů zřejmě nebude ani protentokrát vyřešen.

Hru pohání vylepšený engine Silent Storm a podle toho také vypadá grafické zpracování. Zejména některým texturám by v konečné verzi prospělo více detailů. Vše ostatní, od postav až po interiéry budov, se příliš neliší od minula. Na druhou stranu potěší destrukční model – zničitelné jsou všechny budovy a nepřítele lze dokonce vhodnou zbraní zneškodnit i přes zeď. Podobných novinek ale hra nabízí jen omezené množství a upřímně pochybujeme, že by autoři do konečné verze dokázali vykouzlit něco převratného. Spíše než samostatnou hru představuje Hammer & Sickle datadisk. A to není vůbec dobré, soudruzi.



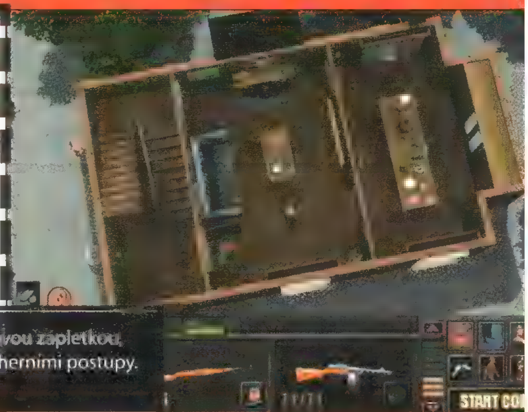
Tehdejší vojáci si nežili nejhůř

TĚŠÍME SE:

- Svět Silent Storm
- Stealth prvky
- Zajímavá náplň misí

BOJÍME SE:

- Podobnosti s předešlými díly
- Minima novinek



Představte si Silent Storm s novou dějovou zápletkou, lehce pozměněnou grafikou a starými herními postupy. Výsledkem je Hammer & Sickle.



Čtenáři NAOSTRO: Daniel Mikšovský

Ředitel společnosti ProGamers

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Těsně před dalším ročníkem InvexCupu jste měli možnost vyzpovídat pořadatele největší herní akce u nás, Daniela Mikšovského.



PROFIL OSOBNOSTI

Daniel Mikšovský je ředitelem společnosti ProGamers, která již několik let dopomáhá na brněnském Invexu k vytváření neopakovatelné atmosféry v pavilonu, který je určen herní zábavě. Ukazuje progaming v podobě, která nemusí být atraktivní jen pro přímé účastníky, ale také pro diváky.

Daniel Mikšovský se narodil 7. srpna 1965 v Čečelici. Vystudoval dopravní průmyslovku a své zkušenosti z ní uplatnil v roli pracovníka Československých drah. Po sametové revoluci se vrhl na podnikání a spolu se svým obchodním partnerem vybudoval sběrnou síť zpracovatelů fotografií Fotolab. Později se rozhodl firmu odprodat nadnárodnímu koncernu a věnoval se podnikání v oblasti realit, reklamy a také modelingu. Část kapitálu vložil rovněž do textilní továrny, ve které dnes působí v pozici předsedy představenstva. Zároveň také získal rozhodující podíl ve společnosti ProGamers, registroval si ochrannou známku Mistrovství ČR v počítačových hrách a v současnosti buduje po celé České republice řetězec klubů počítačových her PG Cyber Café. Stal se také iniciátorem založení Českomoravského svazu Progamingu (jedné ze dvou zájmových organizací působících v této oblasti) a v současné době je jeho předsedou. Mezi jeho záliby patří hraní karet, jízda na kole, střelba, vodní sporty, judo a karate.

[?] Dráhy, Fotolab, modeling... Když člověk nahlédne do vašeho životopisu, napadne ho „proč zrovna progaming"? Jak do této skladby zapadá?
[!] V profesní dráze jsem měl vždy štěstí na typ práce a na lidi okolo sebe – mou prací bylo jejich vedení a motivování k vyšším výkonům. Před rokem 1989 jako výpravčí na několika stanicích vlaků a později na „volné noze" jako fotograf. Pak opět díky náhodě a štěstí jako zakladatel a šéf Fotolabu. U modelingu šlo jen a jen o vedení umělecké agentury a stejně tak nyní jde o vedení báječného týmu lidí z ProGamers a PG Cyber café. Ta náhoda a štěstí na obsah práce a lidi provází celý můj život.

[?] Kdo vás k počítačovým hrám přivedl?
[!] Bratr Martin Vítek (lord chick) – koneckonců jsem mu kdysi věnoval jeho první počítač k Vánocům. Je mezi námi věkový rozdíl 14 let, a tak jsem jeho hráčské zapálení zpočátku pozoroval s nadhledem, ale když mi vysvětlil, jak to ve světovém progamingu chodí, začal jsem uvažovat o vybudování velké marketingové firmy na podporu kompetitivního hraní. No a protože v té době bylo ProGamers na prodej, dlouho jsem neváhal.

Hraji jen životní strategie

[?] Zajímají vás osobně hry? Máte nějaký oblíbený žánr?
[!] Jak o mně jednou řekl kolega Michal (Hobbys) Koníček, hraji rád strategie – v tomto případě (jen) další životní strategii rozvoje úspěšné firmy ProGamers.

[?] Baví vás i po letech vaše práce?
[!] Práce v PG mne baví nesmírně, jsme skutečně sehraný kolektiv. Je ale pravda, že určitou únavu, syndrom vyhoření (nedostatek motivace do dalšího profesního rozvoje) jsem zaznamenal i na ČSD a později ve Fotolabu, ale vždy to bylo tak po 6–10 letech, a v PG se pohybuji teprve 2 roky a pár měsíců.

[?] Jakou má podle vás profesionální hraní budoucnost? Stále se srovnává s klasickým sportováním, ale je to opravdu reálné?
[!] Profesionální hraní má dobrou budoucnost pro ty nejlepší z nejlepších a skutečně je to stejné jako u sportu – talent, dřina, krátký herní vrchol, hráčský důchod. Myslím tedy, že jen malá část hráčů může být ve špičce. Naší rolí je pořádat turnaje (MČR, PG Challenge), provozovat ona pomyslná fotbalová hřiště (PlayZone, ProGamers, PG Cyber café) a umožnit hráčům, aby měli kde získávat zkušenosti a brousit svůj talent.

[?] Které oblasti (herní žánry, platformy) jsou z vašeho pohledu nejperspektivnější?
[!] Platformy PC a konzole, i když velkou budoucnost vidím především v konzolích. Mezi žánry budou asi vždy převažovat akční hry.

[?] Jaká je úroveň českého virtuálního sportování v porovnání se světem?
[!] Výsledky českých hráčů na světové scéně jsou (až na výjimky) nevalné. Úroveň bude vyšší až ve chvíli, kdy se do vedení týmů dostanou šikovní manažeři, kteří budou schopni investovat do týmu a motivace hráčů a nastaví týmová pravidla, což mj. znamená pravidelné tréninky, kázeň atp. Pak myslím bude jejich podnikání zajímavé pro sponzory, kteří si rádi zaplatí reklamu na tričku úspěšného herního týmu a ten díky tomu bude moci jezdit na zahraniční turnaje a získávat více herních zkušeností.

Brzdou progamingu je u nás kvalita internetu – zaostáváme za západními zeměmi co do ceny i dostupnosti kvalitního připojení.

InvexCup stojí 5 miliónů

[?] Je podle vás dobře, že v ČR fungují dvě konkurenční společnosti? Jaké máte vztahy se společností E-sports entertainment?
[!] PG má dobré vztahy se všemi seriozními podnikatelskými subjekty. Co se týká konkurenčních projektů, ať už českých, nebo zahraničních, monitorujeme jejich aktivity a snažíme se z jejich úspěchů či neúspěchů čerpat zkušenosti.

[?] Na letošním Invexu se poprvé v historii odehrají oba nejdůležitější turnaje v ČR (InvexCup, kvalifikace WCG). Budete s E-sports spolupracovat tak, aby nejlepší hráči mohli zvládnout obě soutěže?
[!] Na Invexu se odehraje mnohem více soutěží, a hráči si proto jistě přijdou na své. Mimo MČR tak v hale C představíme nepřeberné množství diváckých turnajů pro příchozí ve hrách Counter-Strike, Warcraft, Battlefield, NHL, FIFA, Call of Duty…

Všechny jsou dotovány skvělými cenami v řádech desítek tisíc Kč. V hale C se utkají v rámci AMD.EURO Cyber Cup o 5 000 dolarů (120 000 Kč) nejlepší hráči z východoevropských zemí. Spolu s Digitánií a Nokií připravujeme na Invexu i velký turnaj v mobilních hrách – dotace turnaje je 100 000 Kč, a určitě tedy bude pro diváky zajímavé se jej zúčastnit.

[?] Kolik vůbec stojí zajištění akce typu InvexCup? Jaké je rozložení nákladů mezi sponzory a pořadatele?
[!] Akce stojí okolo 5 miliónů korun, rozpočtovali jsme původně nižší částky, ale bohužel náklady jsou rok od roku vyšší a vyšší, celý pavilon zkrátka není zadarmo. InvexCup je financován stejně jako ostatní akce PG, tzn. je zhruba ze 70 % kryt příspěvky sponzorů a zbytek ze zisku PG Cyber café.

[?] Je progaming v České republice v této chvíli ziskový?
[!] Vzhledem k tomu, že za minulé roky máme vysoké ztráty (nechápeme je ale nijak jinak než jako investici do značky PG), tak progaming z našeho pohledu stále ještě není ziskový.

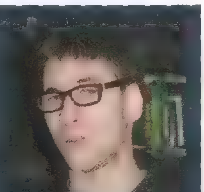
[?] Jaký připravujete program pro návštěvníky InvexCupu? Jste připraveni na větší nápor návštěvníků než v minulých letech?
[!] Obsadíme celý pavilon C, který má zhruba 8 000 čtverečních metrů výstavní plochy, v přízemí u nás návštěvníci naleznou skvěle ozvučenou diváckou plochu s velkou projekcí a kvalitním hráčsky přitažlivým komentováním. Na pódiu se nám budou střídat dva moderátoři a diváci budou mít možnost získat spoustu suvenýrů ze soutěží. Plánujeme i výprodeje her a počítačů za 50 % ceny a představíme spolu s Logitechem novinky v herních periferiích.

Připravujeme i start mezinárodního projektu Clanzone – spolu s Microsoftem nabídneme skvělé zázemí pro hráče zemí ČR, SR a později celé střední a východní Evropy. Digitánie spolu s námi věnuje velké množství výher za vysoké ceny (skútry, auta) do celoročního seriálu MČR v mobilních hrách a věřím, že i mobily tak budou mít mezi hráči své místo. Na první galerii pak máme připravenou velikou 100počítačovou PG Cyber café zónu, v níž bude volné hraní pro diváky, ale i mnoho již zmíněných diváckých soutěží.

Hráči mají vyhrazených 120 počítačů a oproti loňsku si rozhodně nebude nebudou moci stěžovat na hluk. Pro hardcore diváky je vyhrazena game stage – projekce určená pro nonstop promítání zápasů z MČR bez rušení reklamními prostřihy.

[?] Je možné se v roce 2005 pochlubit zaměstnáním ředitele svazu progamingu, aniž by se na vás lidé nedívali jako na blázna?
[!] Pohybuji se ve světě dospělých a pro ně je tváří progamingového světa právě moje osoba. Věřím, že se mi daří představit svět hráčů jako svět, kde blázni nemají své místo.

PŘÍŠTĚ: JAREK KOLÁŘ, PTERODON (VIETCONG 2)



V tomto čísle vám nepřinášíme jenom recenzi Vietcongu 2, ale také unikátní možnost vyzpovídat jeho tvůrce! Konkrétně osobu nejpovolanější – samotného „Project leadera" hry, Jarka Koláře.

Jarek začal s PC už od roku 1990, kdy se pokoušel o programování a grafiku. V roce 1992 došlo k setkání s programátorem Petrem Vlčkem, následnému založení týmu Pterodon Software a zahájení tvorby adventury Tajemství Oslího ostrova, na níž se Jarek podílel coby grafik a designér. V roce 1994 byla hra dokončena, došlo k navázání spolupráce s Petrem Vochozkou a vydání Tajemství právě přes Petrův Vochozka Trading. Během téhož roku vytvořil tým Pterodon ještě adventuru 7 dní a 7 nocí.

V roce 1996 se Jarek oficiálně odstěhoval do Německa, kde pracoval ve firmě Virtual X-citement GmbH (někdejší Black Legend) a ukončil práci na To Hell and Back. V kooperaci s programátorem Michalem Janáčkem a grafikem Michalem Mariánkem také připravili hru Akte Europa.

V roce 1998 se Jarek vrátil zpět do Brna, kde s Michalem Janáčkem založil Pterodon s.r.o. Pro německou firmu ještě Pterodon spoluvytvářel realtime strategii Hesperian Wars, a především navázal kontakty s Illusion Softworks. Došlo k rozšíření členů týmu a tvorbě hry 3D akce Flying Heroes (2000). Poté začaly práce na Vietcongu, který v podstatě zaměstnává tým Pterodonu dodnes. Po Vietcongu (2003) přišel datadisk Fist Alpha (2004) a konzolové Purple Haze (2004). Jarek Kolář je ženatý a má dvě děti.

Otázky týkající se pravděpodobně zejména Vietcongu 2 (ale klidně také dalších témat) můžete Jarkovi posílat do **14. října 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává čtenář s přezdívkou Mr. Fantastic. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Vietcong 2

Šedivější pohled na černou tečku v americké historii

Žánr Realistická akce • **Výrobce** Pterodon/Illusion Softworks • **Distribuce v ČR** Cenega • **Homepage** http://www.2kgames.com/index.php?p=games&platform=PC&title=vc2 • **Platforma** PC • **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB 3D grafická karta DX9 kompatibilní, 3 GB na HDD • **Lokalizace** Kompletní • **Cena** 999 Kč



Možností hrát za Vietcong boří autoři další tabu

Tvořit pokračování je v módě. Herní novináři rádi píší o známých hrách, vydavatelé ochotněji investují do něčeho, co je odzkoušené, a hráči se těší na další hodiny hraní titulu, který jim před x lety (vzhledem ke zkracující se frekvenci mezi jednotlivými díly by se možná spíše hodilo říct „loni") připravil skvělé zážitky.

Právě poslední jmenovaná věc se však může obrátit proti tvůrcům samým. Pokračování musí přinést dostatek novinek, aby mu nebylo vyčítáno, že jde o pouhopouhý datadisk, na druhou stranu by se nemělo vzdálit od konceptu svého předchůdce. Své by o tom mohli povědět tvůrci Deus Ex 2. Ten byl sice skvělou akcí, nicméně spousta hráčů by v něm radši viděla více RPG a nelinearitu, jíž se proslavil jeho předchůdce. Vietcong 2 sice neopouští žánr realističtějších akcí, přesto se místy původní hře značně vzdaluje.

Je pryč!

Co si představíte, když se řekne Vietcong? Džungli, boj v nepřehledném porostu, spoustu „kongů" za každým keřem a ano, ty nenáviděné tunely, v nichž jste si věčným krčením namohli záda. Kromě závěrečných misí však nic takového druhý díl nenabízí. Místo toho se soustředí na zpracování Tetské ofenzívy ve městě Hue, která je sice další tváří vietnamské války ale na druhou stranu, když si odmyslíte šikmé oči ve tvářích nepřítel a přidáte pár hákových křížů je prostředí je zaměnitelné s Call of Duty. Vietcong 2 z větší části opouští výjimečnost svého předchůdce a zařazuje se do anonymního davu ostatních „městských" střileček.





TETSKÁ OFENZÍVA

Vietcong 2 se zabývá tzv. ofenzívou Tet, což je označení pro paralelní útok na většinu jihovietnamských měst na počátku čínského nového roku (30. ledna 1968). Severovietnamcům se podařilo s pomocí Vietcongu dokonale zaskočit nepřítele. Nejhorší situace pro USA nastala ve starobylém městě Hue, kde v jejich držení zůstala prakticky pouze ostře střežená základna (objevuje se i ve hře). Situaci se podařilo dostat pod kontrolu až po měsíci tuhých bojů. 24. února byl dobyt i císařský palác, za oficiální konec akcí je ale považován teprve 2. březen. Celá akce, přestože skončila pro Američany vítězně, natolik otřásla veřejným míněním, že v konečném důsledku zapříčinila odchod amerických vojsk ze země.



Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí



Návrat do atmosféry „starého Vietcongu" vám zprostředkuje pouze kratší ze dvou kampaní, které hra nabízí. Brněnští tvůrci totiž i ve druhém díle pokořili jedno velké tabu – minule to bylo zasazení do Vietnamu (jako jedna z prvních her), tentokrát vám dají možnost vyzkoušet si i hru za Vietcong. Základní kampaň je sice americká, po určité době se vám ale zpřístupní pohled na konflikt očima obyčejného vesničana zverbovaného severovietnamskými oddíly.

Někde tady musí být

Padla tu zmínka o Call of Duty. Srovnání s rambovským efektem postiženou akcí je ale možné použít pouze v případě prostředí. Vietcong se hraje podstatně jinak než většina „běžných akcí". Krčení, pomalé čištění prostoru, střelba zásadně zpoza překážek… Vyběhnete-li doprostřed ulice, snipeři z vás udělají vytékající hydrant s podivně temně červenou barvou. Stačí pár střel (mnohdy i jedna) a můžete v mezičase mezi nahráváním starší pozice zpytovávat své vojenské svědomí. Kvarteto různých obtížností v čele s ultrarealistickým režimem Vietnam však umožní přizpůsobit hru vlastním potřebám.

Nic z toho však není třeba fandům dlouze zdůrazňovat – vše už tu bylo minule. Změnilo se ovládání týmu; směrem k větší jednoduchosti a nenáročnosti. Jelikož více než polovinu času strávíte v doprovodu své jednotky, můžete jí dávat jednoduché příkazy – DVA jednoduché příkazy. Může se to zdát primitivní, ale poslat své podřízené na určené místo (navést je na cíl) a přivolat je zpátky, je vše, co vám stačí ke spokojenosti. Vietcong 2 není týmovou akcí, většinu důležitých problémů musíte stejně vyřešit sami a spolubojovníci jsou pouze jedním z podpůrných prostředků. Ovládání je jednoduché, pochopitelné, vojáci se o sebe dokáží postarat a neumírají často, takže proč ne?

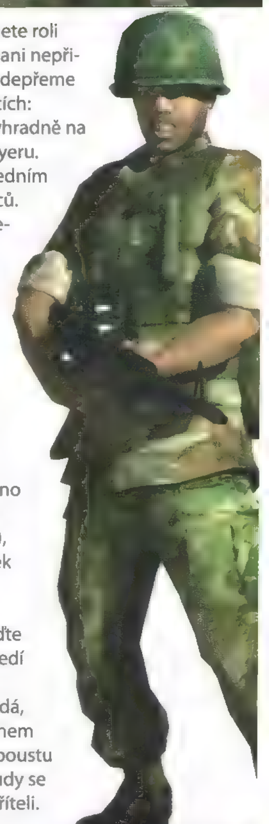
Vietcong 2 je z 50 % multiplayerovou hrou

Zatímco za Američany budete čelit překvapivému ataku Severovietnamců, zuřivě bránit základnu před nájezdy desítek až stovek nepřátel, opouštět a posléze zase dobývat části města, v roli soudruha Minha poznáte, jak hnusným nepřítelem jsou americké helikoptéry a jak vypadá pravá partyzánská válka. Zajímavou myšlenku dvou různorodých částí hry kazí jedině nevyvážený počet misí – kdybych mohl strávit v džungli s Minhem více času, vůbec bych se nezlobil. Délka celé hry je ostatně obecně spíše na spodní hranici současného standardu stříleček, což je docela škoda. Vietcong 2 vás nenechá příliš bloudit pralesy či ulicemi, akce je svižná, cíl mise jasný a kompas vás stále žene dopředu bez nutnosti bloudit. Není to ale úplná linearita, často můžete daný problém vyřešit více způsoby, úzké cesty se rozšiřují do palouků, na něž by se vešel fotbalový stadión (pravda, ostnaté dráty by asi kopálistům mohly vadit).

Tým má jinou Achillovu patu – překvapivou anonymitu. První díl vás plně integroval do života vojenské jednotky, mezi misemi jste se procházeli po základně, povídali si se spolubojovníky, zkrátka žili jste s nimi. Ve druhém Vietcongu se nepodařilo na tuto atmosféru navázat. Do konce americké kampaně jsem neznal jména svých podřízených, z medika Cobbera se stala jen tečka na klávesnici, pomocí které jsem jej volal na pomoc.

Tentokrát vám nedává křídla

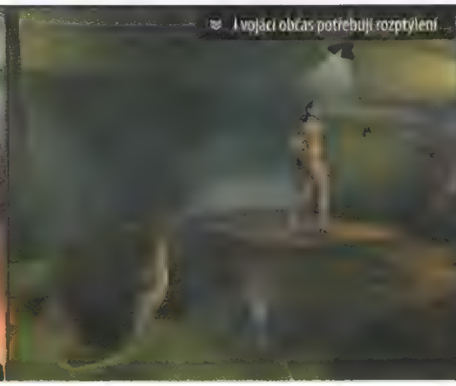
Jednotlivé mise poutavě kombinují přestřelky v interiérech a venku, občas si zajezdíte v džípu, povozíte se i ve člunu. I když se místy budete cítit trochu jak ve filmu, běžícího podle zadaného scénáře, velice často přijmete roli natolik za svou, že vám to ani nepřijde. Bohužel si tentokrát odepřeme vyhlídkové lety ve vrtulnících: Vietcong 2 se odehrává výhradně na zemi, a to včetně multiplayeru.



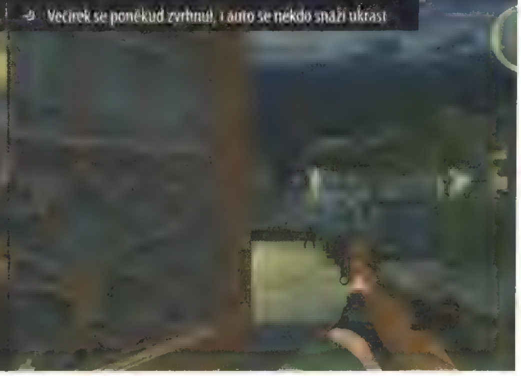
Hra pro více hráčů je jedním z trumfů brněnských tvůrců. Už jednička byla pro svá jedinečná klání oblíbená, paradoxně přes přiznání tvůrců, že multiplayer nijak zvlášť nepřipravovali. Vietcong 2 je ale slovy Jarka Koláře z 50 % multiplayerovou hrou a s tímto tvrzením se nedá než souhlasit. Pokud jste zkoušeli nedávno vydané demo (najdete jej na aktuálním Doupě DVD), vynásobte výsledný zážitek zhruba třikrát, přidejte možnost ovládat vozidla (především tanky!) a zasaďte vše do atraktivního prostředí promyšlených map.

Prostředí jsou různorodá, velikost zrovna tak. Rozsahem největší cvalíci obsahují spoustu různých cest a cestiček, kudy se můžete vydat vstříc k nepříteli.





I vojáci občas potřebují rozptýlení…



Večírek se poněkud zvrhnul, i auto se někdo snaží ukrást







Živý štít, nejlepší štít

VIETNAM ZAČALI FRANCOUZI

I když se vietnamská válka obecně pokládá za konflikt mezi jižním Vietnamem podporovaným (nepřímo a později přímou účastí) USA a jeho severními bratry, pravdou zůstává, že válka má kořeny v dobách francouzské okupace území. Odpor proti francouzské nadvládě vzrostl zejména po druhé světové válce, avšak zatímco Velká Británie raději opouštěla své kolonie v oblasti a dávala jim samostatnost, Francie se „svého" Vietnamu nechtěla vzdát. Situace přerostla v permanentní válku, kterou však Francouzi – neschopni přizpůsobit se místním podmínkám – prohrávali. Definitivně o jejich osudu rozhodla bitva u Dien Bien Phu (1954), po níž vláda rozhodla o stažení z oblasti. Až poté se ve Vietnamu začaly více angažovat Spojené státy.



Na jedné mapě tvoří polní cesty velký okruh, a i když si vyberete tank nebo džíp, bude vám jeho celé zdolání chvíli trvat. Zároveň však Vietcong 2 disponuje oblastmi o velikostech, v nichž je problém nezakopnout o nepřítele i v pouhých osmi lidech. Navíc díky speciálnímu centrálnímu serveru bude možné shromažďovat a stahovat všechny mapy, které vytvoří (snad) početná fanouškovská obec.

Multiplayerová část hry se opírá o dva RPG prvky – úrovně, které získáváte na každé mapě odznova, a vojenskou šarži, která je přenositelná podobně jako v Battlefieldu. Na rozdíl od jeho pravidel však hodnost představuje pouze abstraktní vyjádření vašich zkušeností. Přístup k novým povoláním a zbraním se vám otevírá jen na základě úspěchů v té které hře. Ze začátku tak po mapě vždy pobíhají jen základní vojáci, později přibudou medici, radisté, odstřelovači atp. Herní módy jsou standardní, máme tu boj o vlajku, deatmatch, týmový deathmatch, kooperaci proti PC a assault, v němž jeden tým plní předem dané úkoly a druhý se mu v tom snaží bránit. Předpoklady má multiplayer Vietcongu 2 více než dobré, známou pravdou však zůstává, že kvalitu hry více hráčů nejlépe otestuje čas.

Nic není nemožné

Kvalitní české hry vždy spíše posunovaly obzory zábavního průmyslu, než aby přinášely řemeslně dokonalé a bezchybné zpracování. Vietcong 2 není výjimkou. Po stránce umělé inteligence příliš nepřekvapuje. Občas se nepřátelé někde zaseknou, místy vás nevidí na dálku, sem tam se něco zasekne, projde částečně zdí. Celková úroveň je však dobrá.



MINIROZHOVOR



V rámci návštěvy vývojářů jsme vyzpovídali duši celého projektu Vietcong 2, Jarka Kolaře. Další pokračování Vietcongu sice neprozradil, na druhou stranu nám mimo jiné řekl, čeho si na hře nejvíc váží.

[?] Jak dlouho jste na Vietcongu 2 pracovali?
[!] Na hře jsme pracovali bezmála dva roky, práce začaly prakticky hned po dokončení datadisku Fist Alpha.

[?] Co bylo na vývoji hry nejtěžší?
[!] Na každém vývoji je nejtěžší vše dotáhnout úspěšně do konce. (což můžeme potvrdit – shodou okolností jsme viděli více verzí hry a byť se od sebe lišily jen o týden, skrývalo se za nimi spousta práce – pozn. Doupě)

[?] Na co jste nejvíce pyšní? Co vám dalo nejvíce práce?
[!] Přidali jsme spoustu zajímavých věcí do multiplayeru, které jak doufáme hráči ocení zejména po delší době. Rovněž máme dle mého názoru velice dobře zpracovaná fakta týkající se Tetské ofenzivy ve městě Hue.

[?] Jaká je obecně pozice multiplayeru v druhém díle?
[!] Oproti Vietcongu 1, v němž jsme považovali multiplayer v podstatě za okrajovou záležitost, ve Vietcongu 2 jde minimálně o polovinu celého projektu.

Ani technické zpracování asi pravidelné návštěvníky specializovaných diskusních fór o grafických kartách neuvede do transu. Zejména textury by občas mohly být ostřejší, na druhé straně je nutné pochválit detailní zpracování zbraní. Obecně vzato grafika Vietcongu 2 nenadchne, ani neurazí. Džungle není zpracovaná špatně, ulice by si občas zasloužily oživení. Výtvor Pterodonů tu ale není od prohánění každého šroubku vaší grafické karty, ale kvůli zprostředkování tak trochu jiného zážitku z akce.

To se mu do značné míry daří. Osobně lituji, že se druhý Vietcong více přiblížil šedivému standardu současných akcí. Že nevystupuje tolik z řady jako předchůdce, který ukázal, že válečná hra může stavět nejen na akci, ale také na vyprávění příběhu a osobnostech vojáků. Námitky k singleplayeru však více než vyvažuje velmi povedená hra pro více hráčů, která pravděpodobně (podobně jako první díl) hru proslaví.



VERDIKT

8,0

+ Hra za Vietcong
+ Realistické pojetí
+ Zbraňový arzenál
+ Multiplayerová část

– Krátká životnost
– Chyby v AI
– Menší sžití s jednotkou

Nadprůměrná akce z prostředí Vietnamu sice nepřináší vše, co jsme od Vietcongu 2 očekávali, skvělý multiplayer ji ale zařazuje mezi několik málo vynikajících akcí tohoto roku.

KONKURENTI: Brothers in Arms 9,4 | Call of Duty 9,0 | Vietcong 8,0



WCG
SAMSUNG
WCG 2005
WORLD CYBER GAMES
NEJVĚTŠÍ HERNÍ UDÁLOST ROKU
ZÁBAVA NA INVEXU?
HALA "E"
PŘES 150 PC
NEJNOVĚJŠÍ HERNÍ PECKY
MIMOŘÁDNÉ SLEVY NEJEN PC HER
MÍSTO PRO POSEZENÍ A ODPOČINEK
UNIKÁTNÍ PREZENTACE ČESKÝCH VÝVOJÁŘŮ
JAK SE ŽIJE V DIGITÁLNÍ DOMÁCNOSTI
A SPOUSTA DALŠÍCH PŘEKVAPENÍ
DALŠÍ PODROBNOSTI NA:
WWW.WORLDCYBERGAMES.CZ
POD ZÁŠTITOU MINISTERSTVA INFORMATIKY ČR
HLAVNÍ PARTNEŘI
PARTNEŘI
MEDIÁLNÍ PARTNEŘI

Black & White 2

Na počátku stvořil Peter Molyneux hru Entrepreneur. Ale prodaly se jen dva kusy. I řekl Peter: „Budiž HRA." A bylo Black & White 2

Žánr Strategická hra na boha :- **Výrobce** Lionhead Studios :- **Distributor v ČR** EA Czech :- **Homepage** www.lionhead.com/bw2 :- **Platforma** PC :- **Minimální konfigurace** Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 3,5 GB na HDD :- **Lokalizace** Manuál :- **Cena** 1 499 Kč

Od dob prvního titulu slavného Petera Molyneuxe uplynulo kolem dvaceti let. Herní guru dodnes s úsměvem vzpomíná na dvě prodané kopie, přičemž jednu z nich si pořídila jeho matka. Byla to teprve jména jako Dungeon Keeper, Populous nebo Black & White (BW), která Petera a studio Bullfrog (následně Lionhead) proslavila. Letošní podzim je nádherným obdobím, v němž se mezi nedočkavé hráče dostávají hned dvě dítka charismatického vývojáře. Pohádku o hrdinství Fable naleznete v jiné recenzi, já mám tu čest vám představit hru na boha – nebo spíš božskou hru?

Já vím. První BW bylo zvláštním titulem. Nadšené recenze zpívaly ódy plné superlativů a hodnocení se blížilo absolutním hodnotám. Hráči však revoluční titul přijali chladně. Co na tom, že hra obsahuje unikátní model umělé inteligence? Že se hráč díky Molyneuxovi konečně stává bohem? Že si se světem před sebou může dělat, co chce? Ach ano, to je ono. BW postrádal jakoukoli motivaci. Stratégové těžce překousávali pobíhající zvířátko, které ne a ne dělat to, co po něm chtějí. Fanoušci tamagochi zase netušili, co s hladovějící vesnicí a upadající morálkou. BW bylo hrou pro všechny a pro nikoho.

Vhodné pro: Úplně každého, kdo si chce hrát

Více strategie, méně tamagochi, to je motto Black & White 2

Jedna modlitba a zvířátko

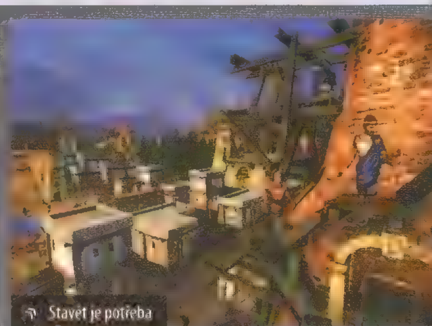
Kdesi daleko ve vesmíru se narodí bůh. Stačí k tomu málo – jeden zoufalý výkřik, prosba, modlitba. Mladý a slabý pak ze všech sil letí tam, kde je žádán. Začátek jako by z oka vypadl prvnímu dílu. Nemůže chybět ďáblík s vousatým pánem na obláčku, vaše zlé a dobré svědomí. Započínají s vysvětlováním základních věcí a dřív, než se nadějete, vás už táhnou ke skále a čtyřem zvířatům. Ještě vám v hlavě doznívá svist cesty mezi planetami, když vybíráte potvůrku, která s vámi stráví celou hru.

Už zde je vidět první nenásilné zjednodušení příliš širokého konceptu. Opička, kravička, tygřík nebo vlče. Už na počátku jsou velcí jako dva domy, ale zároveň velmi roztomilí. Volba zvířátka jako obvykle nic neznamená – když budete chtít, bude si váš tygr hrát s dětmi a kravička vyvolávat neskutečně ničivé vulkány uprostřed nepřátelských měst. Já si (stejně jako každý hodný bůh) vybral kravičku, od přírody to dobrosrdečné stvoření.

Obě části vašeho svědomí vás pak za ručičku provedou po prvním ostrově, který slouží jako tutorial. Bez nutnosti se o něco příliš starat se poklidně seznamujete s originálním, čistě mysoidním ovládáním. Netrvá dlouho a první ostrov opustíte. Příchod do centra řecké země (ano človíčkové už nejsou anonymním kmenem) je však poznamenán útokem mohutné aztécké armády (historické a geografické reálie neřešte) v čele s mocným zvířetem, proti němuž jsou vaše božské schopnosti plácnutím dětské dlaně do oceánu. Nakonec jste rádi, že v dlouhé, místy hratelné animaci zachráníte hrstku lidí a přesunete se hodně, hodně daleko, až do země Seveřanů.



Uáää! A teď se třeste strachy.



Stavět je potřeba

Postav třeba zeď

Nechtěl jsem vám nemilou věc prozradit hned na začátku, ale asi se tomu nevyhnu. Tak jen do toho, Davide, nádech a… palác je pryč. Pokud vám první BW z jakéhokoli důvodu uniklo, asi netušíte, o čem je řeč. Ostatní se chytáte za hlavu a ptáte se „Proč?". Krásná budova, symbol vaší moci, místo s mapou, spoustou statistik, jeskyní pro zvířátko – nic z toho tu není. Pointou je, že palác k ničemu nepotřebujete. Vše podstatné máte na náměstí (a nechybí ani ohrádka pro kravičku).

Právě náměstí se dočkalo razantní změny. Budova symbolizující střed vaší moci stačí spolu se skladištěm ke komplexnímu přehledu o potřebách vašich občanů. Čtyři symboly na okraji centra města





David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga



Kreaturky používají magii i v boji



Vzkvétající město, jak má být



To není nový Total War

obsahuji základní statistiky (počet lidí, spokojenost, porodnost, počet povolání…), potřeby lidí (volný čas, spánek, útok na nepřítele…), poptávku po surovinách (jídlo, dřevo, ruda, mana) a nakonec fontánku charakterizující vaše přesvědčení. Uprostřed se pak vznáší vize budovy, kterou by lidé ve svém městě viděli ze všech nejraději. Stačí chytnout, přetáhnout ji na požadované místo a už se staví.

A tady přichází jedna z největších změn oproti prvnímu dílu. BW2 je mnohem více o stavění. Budujete různé druhy obydlí, skladiště, obchůdky, hospody, studánky, chrámy, mrakodrapy, divy světa. Zvláště pokud se rozhodnete být tím hodným, užijete si architektonických hrátek do sytosti. S městem si jde vyhrát opravdu neuvěřitelným způsobem a snad jen stavění cest chce velkou dávku trpělivosti – nakreslit Monu Lisu v Malování je malinko jednodušší, než vést chodníček, kudy chcete.

Volný jako pták

Na první pohled by se mohlo zdát, že v BW2 jen stavíte, koukáte na lidi, zvířátko a u všeho se nudíte. Snad by tomu tak mohlo být u předchozího dílu – tady ale ne. Nechybí bronzové, stříbrné a zlaté svitky s úkoly. Zatímco bronzové obsahují dílčí tutoriály, pod stříbrnými se už schovávají významnější úkoly a zlaté svitky předznamenávají výrazný posun v běhu hry. Těchto různě po světě roztroušených questů ale není zdaleka tolik, kolik by se dalo čekat.

Jádrem hry jsou obyčejné „objectives". Úkoly každé země jsou jasně specifikované a obvykle se k nim přirozenou cestou dostanete při honbě za ovládnutím celého ostrova. Roztomilé je, že se úkoly týkají i vašeho zvířátka. Budete tak kravičku pracně učit, jak se má chovat, abyste mohli splnit další část hry.

Za všechno konání jste odměňováni tributem, který pak snadno směníte za nové budovy, kouzla (zde nazývaná miracles – zázraky), schopnosti (umět malovat symboly zázraků pomocí myši není samozřejmostí) a další. K tomu všemu slouží další novinka, totiž přehledný a jednoduchý panel, který můžete mít vespod obrazovky. Padl tak další mýtus kolem BW. V prvním díle neexistovalo žádné nakliknutelné menu, v druhém je a funguje ke vší spokojenosti.



Já si létám…

Nakreslit Monu Lisu v Malování je jednodušší, než vést chodníček, kudy chcete

Černá, bílá a šedá

Teď jde jen o to, jak a k čemu nástroje, jež vám Peter Molyneux svěřil do rukou, využijete. V první řadě pro pomstu – Aztékové musí zaplatit za ničivý útok, který váš národ Řeků téměř vyhladil. Procestujete celkem jedenáct světů, kde se setkáte i s dalšími národy, mezi jinými s vynalézavými Japonci. Sami ale na Aztéky nestačíte, a proto musíte ostatní kmeny sjednotit pod svou nadvládu. A je jen na vás, jak to uděláte.

Můžete být hodní, milí a přívětiví. Vaše města budou vzkvétat, bude radost na ně pohledět a v nich žít. Toho si všimnou i ostatní lidé na ostrově a začnou se k vám stěhovat. Můžete být zlí, krutí a nemilosrdní. Krajina vaší země bude pustá a potrhaná lávou, z vaší kreatury půjde strach a všude budou planout ohně. Nepřítele si podrobíte obrovskými armádami a jejich města zničíte ničivými kouzly. Nikdo vás ale nenutí být právě takovými. I když budete symbol ochoty a míru, bez armády se neobejdete. Stejně tak i zlí bohové ocení možnost ovládnout cizí města bez prolití krve.

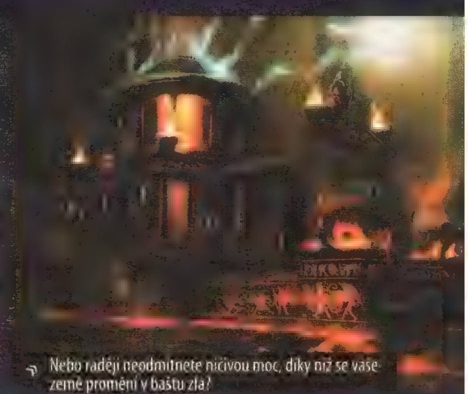
KDYŽ SE DVA PEROU ANEB DOBRO VS. ZLO



Buďte hodným bohem a váš palác bude vzkvétat stejně jako město



Možná ale dokážete zachovat tenkou hranici mezi dobrem a zlem



Nebo raději neodmítnete ničivou moc, díky níž se vaše země promění v baštu zla?

POSLECHNĚTE SI GENIÁLNÍ SOUNDTRACK

Advent Rising je v prvních hodinách překážkou, která se jen těžce zdolává. Pokud ale existuje spása, která vám strádání a útrpné čekání zpříjemní, je jí osobitý a duchaplný herní soundtrack. Kombinuje rychlé motivy akčních scén s dojemnými melodiemi, které doprovází emotivní scény. Nepochybuji, že se stejně jako já nachytáte, jak se necháváte hudbou bezmyšlenkovitě unášet. Neříkám to pro nic za nic: abyste měli šanci okusit alespoň střípek z hudebního doprovodu, najdete na novém DVD i jeho ukázky. Dobrou chuť.

Jedno tvůrcům upřít nemohu: za celou dobu hraní mě zásobili pocity takové rozmanitosti, před kterou jihoamerické telenovely blednou závistí. Počáteční utrpení střídá nezájem daný nečitelným vývojem příběhu, aby vše posléze přerostlo v ohromení nad schopnostmi, jichž se Gideonovi dostane, stejně jako nad závěrečnou směsicí smutku i radosti. Nic totiž není jen bílé nebo černé. Stejný je i příběh hry, který z ošklivého káčátka vyrůstá v hlubší poselství. Snad proto se Advent Rising dočkal tak rozporuplného hodnocení všude ve světě: abyste do hry skutečně pronikli, je potřeba u ní vydržet až do samého závěru.

Hratelnost: problém číslo jedna

Jenže pocity netvoří celou hru a jádro Advent Rising přece jen zaostává. Hra vám dá hned na počátku vybrat, zda chcete k ovládání využít kurzorové šipky, nebo klasickou kombinaci WASD. Nepodstatné, protože ať zvolíte cokoliv, hlavním problémem zůstane neposedná kamera, která občas poskakuje v rychlejším rytmu než neposedný kůň při parkurových závodech. Zvyk je ale železná košile a i ovládání během několika chvil zvládnete. Pokud by vám navíc vadil výhled na mladíkova záda, můžete hru kdykoliv přepnout do first-person pohledu. Mně osobně přirostl k srdci third-person pohled à la akční adventura.

Důvod, proč je Advent Rising „jen" sedmičková hra, se ale skrývá mnohem hlouběji. Pro vstup do dalších pasáží či místností je v 90 % případů potřeba zabít veškeré nepřátele. A tak budete běhat a hledat, kdeže se poslední zbývající nezbeda ukrývá, budete frustrováni (zákon schválnosti jasně říká, že nepřítele nenajdete) a stejně jako já zaspíláte tvůrcům. Není to bohužel vše. Nepřátelé vyskakují ze stěn, objevují se zcela náhodně a nečekaně na místech, k nimž nevede žádná cesta. Jejich dohled je navíc omezený, a tak si můžete zdálky odstřelovat v klidu postávající mutanty. Paní Logiko, kde jste se jen schovala?

Zklamání a smutek

Advent Rising je rozporuplný herní kousek. Začíná jako naivní pohádka pro dospělé, která se zdá být nesnesitelně plytkou a prázdnou, aby posléze vyústil v zajímavě se rozvíjející román, jenž nepostrádá hloubku a emoce. Nezklamal výpravou ani svým dějem a kdepak, ani k ozvučení a zpracování se nedá říci křivého slova. Selhává však v základních herních mechanismech, které ani sebelepší příběh a zpracování nezachrání. Pro mě první výrazné zklamání letošního roku. Pro všechny, kdo mají rádi silný příběh a hutnou atmosféru, je ale i tak Advent Rising jasná „must play" hra.

Ještě se ale nerozloučíme. Už dnes kolují na internetu spekulace, jak dopadnou dvě pokračování, která měla dovršit osud trilogie. Podle mnohých by se měla odporoučet do věčných lovišť. Já ale stojím na druhé straně barikády. Páni tvůrci nám ani zdaleka neukázali vše, co se v jejich hře skrývá: protože přes všechna negativa prvního dílu má Advent Rising velký potenciál. Je jen otázkou, zda se ho podaří využít.

PROČ SE VYPLATÍ SLEDOVAT ZÁVĚREČNÉ TITULKY?

Znáte to: film končí a vy se už netrpělivě soukáte ven z kinosálu, abyste si stihli zapálit nebo aby vám neujel autobus (nevinnější možnost). Existují filmy, u nichž můžete litovat: například Svět podle Prota dal věrnému divákovi po závěrečných titulcích odpověď na otázku, kterou nevyřešil ani perfektně vypointovaný závěr. Co to má společného s Advent Rising? Po závěrečných titulcích na vás čeká epilog: a tedy další desítky minut zábavy.

Mimozemská technika má své přednosti



VERDIKT 7,3

+
- Příběh plný emocí
- Skvělý soundtrack
- Nápadité prostředí
- Možnost ovládat stroje

−
- Nelogičnosti
- Slabá AI

Ohromující soundtrack a příběh, který neztrácí napětí ani emoce. Silné zbraně výjimečné hry, kterou kazí jediné: pokulhávající hratelnost.

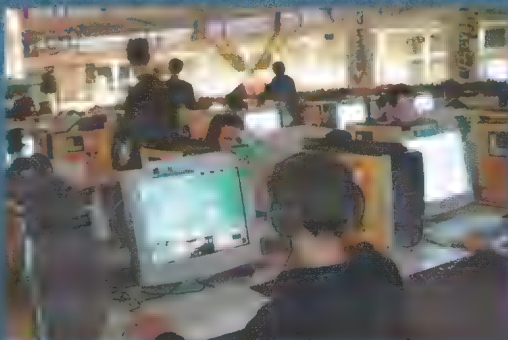
KONKURENTI: 9,0 | 6,7 | 8,0



MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

24.-27.10.2005 BRNO-INVEX/DIGITEX Hala C

VELKÉ FINÁLE MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH
JE NEJVYŠŠÍ SOUTĚŽ HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH, KONZOLOVÝCH A MOBILNÍCH HER.
PŘIVÍTÁ NEJLEPŠÍ HRÁČE Z CELÉ ČESKÉ I SLOVENSKÉ REPUBLIKY.
DOTACE TURNAJE 300.000 KČ
ZVEME VÁS NA TURNAJE PRO DIVÁKY, PREZENTACE NOVÝCH HER, SETKÁNÍ HERNÍCH VÝVOJÁŘŮ.





KVALIFIKACE NA INVEXCUP – FINÁLE MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH
SE ODEHRÁVÁ V SÍTI POČÍTAČOVÝCH HEREN PG CYBER CAFÉ.

www.PROGAMERS.cz
www.INVEXCUP.cz
www.PGCYBERCAFE.com

INFO: www.progamers.cz · tel.: 233 324 207
e-mail: michal.bilek@progamers.cz

NAJDI SVOU HERNU NA WWW.PGCC.CZ!

PRAHA 5 - AMD PG CYBER CAFÉ VILLAGE CINEMAS ANDĚL , PRAHA 5 - AMD PG CYBER CAFÉ NOVÝ SMÍCHOV , PRAHA 6 - AMD PG CYBER CAFÉ PRODIGY, BRNO - AMD PG CYBER CAFÉ PALACE CINEMAS OLYMPIA , LIBEREC - AMD PG CYBER CAFÉ BABYLON , ČESKÉ BUDĚJOVICE - PG CYBER CAFÉ BELNET, [illegible] - PG CYBER CAFÉ [illegible] CLUB, [illegible] - PG CYBER CAFÉ [illegible], [illegible] - PG CYBER CAFÉ AIRSTRIP, [illegible] - PG CYBER CAFÉ [illegible] GAMES, [illegible] - PG CYBER CAFÉ OXID GAME CLUB, [illegible] - PG CYBER CAFÉ V.I.P COMPUTERS, [illegible] - PG CYBER CAFÉ FRAGNET, [illegible] - PG CYBER CAFÉ [illegible] COMPUTERS, OLOMOUC - PG CYBER CAFE OLOMOUC CITY, ORLOVÁ LUTYNĚ - PG CYBER CAFÉ V.I.P. COMPUTERS, PARDUBICE - PG CYBER CAFÉ INTERNET PEOPLE, PÍSEK - PG CYBER CAFÉ INTERNET GAMES KLUB, STRAKONICE - PG CYBER CAFÉ PLAYER, TÁBOR - PG CYBER CAFÉ SKILLZONE, TRINEC - PG CYBER CAFÉ ACE-COM, [illegible] - PG CYBER CAFÉ OXID GAME CLUB, [illegible] - PG CYBER CAFÉ AVEX & GAME

F.E.A.R.



Krystalicky čistý strach obsadil naše PC!

Žánr Akce ▸ **Výrobce** Monolith ▸ **Distribuce v ČR** CD Projekt ▸ **Homepage** www.whatisfear.com ▸ **Platforma** PC ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 5 GB na HDD, 64MB DX9 kompatibilní grafická karta ▸ **Lokalizace** Titulky ▸ **Cena** 999 Kč

Hráči 3D akcí měli letos značně ulehčenou orientaci. Po bouřlivém škorpení, zda je lepší nový Doom nebo Half-Life, je nyní situace jasná jako záblesk atomové exploze – černým koněm se měl díky své filmově hororové atmosféře stát Fear. Ani my jsme se nemohli dočkat výsledku, zabalili jsme tedy náhradní spodní prádlo, redakčního psychiatra a atakovali kanceláře pražského CD Projektu, kde hra podléhá kompletnímu otitulkování, aby koncem října vystrašila české obchody.

Mrazivé novinky?

Tam, kde ostatní vývojáři nasazují mlčení a obestírají své projekty tajemstvím, že by se od nich mohl učit i Pentagon, americký Monolith v informačním boomu odhalil o hře takřka vše, co bylo možné. Adrenalinová akce plná strachu a napětí si nenechala takřka nic pro sebe. Kdo hrál demo, získal rámcovou představu o ladění většiny hry. Tvůrci dema by ostatně zasloužili medaili a posmrtné vystřelení do kosmu za brilantní marketingový tah! Demo totiž představuje sestřih těch nejlepších momentů a částí úrovní z první poloviny hry. Plná verze Fear skutečně je oním slibovaným koncertem strachu hraným na nervy diváků, nicméně novinek, které by nás během hraní zarazily do židle podobně jako gravity gun nebo vozidla z loňského Half-Life 2, zde prakticky nejsou. Předčasná kritika však není tak docela fear… totiž fér, poněvadž opět zvítězila forma nad obsahem. Když se Strach dostane pod kůži, neoddělí hráče od počítače ani objevivší se zkrvavená holčička.

Budeme se bát!

Strach, základní lidská emoce, při které vstávají vlasy hrůzou a tělo zalévá studený pot. Pravý strach se však rodí v mozku. Až uzříš hrůzy projektu Origin, budeš si chtít vytrhnout srdce vlastníma rukama, tvůj mozek bude řvát v agónii a pak seznáš, co je pravý strach.

V herním zpracování hororu nechybí nic, co bychom neznali z filmů. Záhadná holčička z ničeho nic probleskuje temnými kouty v tu nejneočekávanější chvíli a duchové mizí beze stopy ve slepých uličkách. Tvůrci si na nás připravili množství „lekaček", kterým zdatně sekunduje záhadný šum ve vysílačce, zvrácené melodie, při nichž jistě mučili hudební nástroje tím nejhorším způsobem, a především bezútěšné prostředí, jež málokdy opustí depresivní paletu šedivých barev. K dobru lze přičíst střídmé dávkování hororových prvků. Hráč si už už myslí, že se akce začala ubírat klasickým střílecím směrem, když tu přes celý monitor přeblikne zkrvavená lebka nebo se chůze zpomalí na šnečí tempo bezmoci v jedné z několika herních nočních můr.

Bezejmenný hlavní hrdina na sebe bere styl Gordona Freemana – za celou hru nepromluví ani slovo a stejně tak zůstane neodkryta i jeho tvář. Autoři nepodstrkují žádný prefabrikovaný archetyp kladného hrdiny a hráč má možnost plně proniknout do hry. Prožitý příběh plný napětí a strachu je ovšem… předvídatelný. Karty jsou rozdány hned na počátku: Paxton Fettel, vedoucí projektu Origin, přebírá kontrolu nad geneticky modifikovaným vojskem a obsazuje průmyslovou čtvrť amerického městečka Auburn. Fettel je přízrak s tváří permanentně umazanou od krvavé hostiny, kterou za sebou zanechává. Jako přízrak také uniká a hráč je za ním během radiobrifinků a střihových scén štván po většinu hry, aby posléze konečně odhalil identitu vraždící holčičky a mystického pozadí celé hry. Během celé hrůzyplné výpravy hráč potká pouze několik NPC, jako například obtloustlého programátora nebo

Specialitou jsou neviditelní „predátoři": útočí nablízko, vynikají rychlostí a schopností lézt po zdech



Ten na zemi to nerozchodí



Otcovský šéf s kšiltovkou. Kdo by mu odporoval?

Vhodné pro: Všechny hráče akcí se zdravým srdcem a pevnými nervy

ustrašenou Aliciu Wade, kteří jeho cestu protnou na pár krátkých vteřin, aby vzápětí zmizeli v hlubinách rozlehlých komplexů.

Ve víru akce

Bum, prásk, čas zamrzá, hlášení vojáků se rozmazává v táhlý pazvuk a několik ukazováčků zároveň vypouští olověné anděly smrti. Zasažené zařízení létá vzduchem, několik nebohých vojáků nezůstává pozadu a jejich vnitřnosti za pár vteřin zdobí stěny jako zvrácené obrazy Hannibala Lectera.

Ačkoliv atraktivní hororové pojetí vytváří skvělé podmínky pro daleko propracovanější příběh,

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok


Uklizečka bude mít radost


Na plné detaily budete potřebovat silný hardware

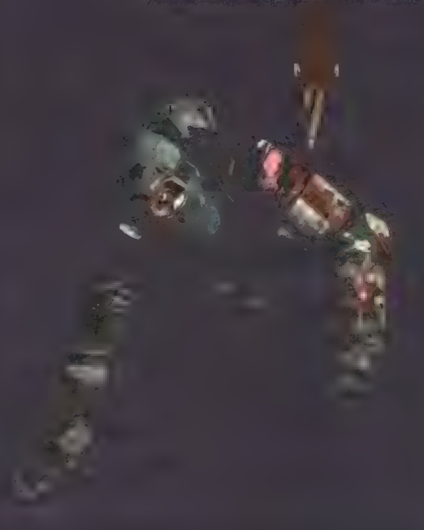
musíme se spokojit s útlou linkou, jež nás provede naskrz frenetickou akční řeží. Právě monumentální přestřelky jsou základním kamenem hry. Nejde o to vběhnout do místnosti a jen tak mimochodem postřílet pár vojáků. Jde o vychutnání každého detailu, jak krabice a plechovky odlétají v rytmu kulek, kterak se tříští skleněné tabule a do toho všeho tančí vojáci podepření kvalitní fyzikou. Díky slibovanému bullet-time efektu (neboli zpomalení času) vyniká destrukce ještě lépe. Náboje pomalu rozvlňují vzduch a mohutnější exploze zcela deformují prostor kolem, takže je téměř nemožné mířit. Doslova každá smrt nepřítele je ztvárněna jinak – jednou hráč přibije vojáka nastřelovačkou hřebíků ke zdi, jindy jej připraví o hlavu nebo přepůlí brokovnicí. Fear skutečně není hrou pro ty, jež omdlévají již při darování krve.

Boje překvapují svou dynamikou, neustále se něco děje. I během přebíjení nenastává pauza, vždy lze nepřítele udeřit pažbou, což je mnohdy efektivnější, než zdlouhavé strefování na dálku. Militantní pastvy založené na zpomalení času si lze užívat dosyta neustále. Ukazatel „reflexů", jenž reprezentuje dobu, po kterou lze bullet-time používat, se průběžně doplňuje nezávisle na jakémkoliv jiném faktoru – stačí počkat a opět vyrazit do akce. Navíc lze reflexy stejně jako hladinu zdraví trvale zvyšovat porůznu roztroušenými boostery, vyplatí se tak detailněji prohledávat úrovně.

Děsivé kulisy

Monolith si byl vědom, že při konstantním bojovém tempu bychom dříve či později vypustili duši, a tak do hry zahrnul časté pasáže založené na překonávání nástrah prostředí. Nenarazíme zde však na logické problémy známé například z Half-Life 2, k úspěchu stačí většinou jen stisknout tlačítko nebo otočit kohout. V těchto momentech nejvíce vynikne spletitá architektura úrovní, která dále prohlubuje úzkost. V úvodu hráč navštíví industriální komplexy Auburnu, pokračuje do hypermoderních kanceláří mrakodrapu, až k tzv. Úkrytu Paxtona Fettela, podzemní pevnosti, ke které se musí probít přes trosky polorozbořených domů a nejrůznější staveniště. Úrovně jsou místy anonymní a hráč se v nich díky absenci mapy ztrácí. Zároveň je tím podpořen pocit osamocení a například v kancelářích se k tomu přidávají





zprávy od zmasakrovaných zaměstnanců na telefonních záznamnících. Doom 3 nás děsil temnotou futuristického komplexu. Fear nás děsí realistickým prostředím, pocitem, že pusté chodby na nás mohou skutečně číhat.

Protivníci s diplomem

Standardní schéma: Nepřítel se mihne za rohem, hráč naběhne za roh, zpoza rohu se ozve rána a „Aaarghh..."
F.E.A.R. schéma: Nepřítel se mihne za rohem, hráč naběhne za roh, zpoza rohu se ozve „Sakra, kde je?!"

Umělá inteligence je dalším faktorem, který dělá z každé přestřelky unikátní zážitek. Programátoři zbořili mýtus o postavách, které se zasekly se na místě. Nepřátelé jsou agilní, že by jim to mohl závidět i Neo z Matrixu. Neustále přeskakují zábradlí, aby se dostali do krytu, proskakují skleněnými příčkami a občas se pokusí shodit skříň a schovat se za ni. Samozřejmě, někdy se chytí do pasti vlastní důmyslnosti, když například začnou podlézat barikádu a hráč si na ně počká na druhé


Kuk! Tu máš, inteligentní padouchu!


Ani ocelánka nezastaví příslušníka komanda F.E.A.R.

STRAŠIDELNÝ ARZENÁL

Zbraně jsou kořením každé správné akce. Nejinak je tomu i zde. Ačkoliv tvůrci sáhli po smyšlených kouscích a není jich tolik, všechny části smrtící výbavy se skvěle doplňují a nalez-nou uplatnění v různých situacích. Tím spíše, když může mít hráč u sebe jen tři kousky + granáty a miny.

Útočná puška Holka do nepohody, která se brzy stane nejpouží-vanější zbraní díky své průraznosti a přesnosti na větší vzdálenosti



HV Penetrator Nastřelovačka hřebíků, i když hřebík má v podání autorů průměr dva centi-metry. Střefíte-li nepřítele do hlavy, efektně jej při-špendlíte k nejbližší zdi



Částicová zbraň Obdoba railgunu z Quake. Vysílá proud koncent-rované energie, který z nepřítele v mžiku udělá exponát pro oddělení kosterních pozůstatků nejbližšího muzea



Multi-rocket Launcher Tři najednou odpálené rakety vyřídí několik protivníků ve zlomku vteřiny. Škoda, že nábojů je tak málo (což ostatně neplatí jen pro raketomet)



strané. Nicméně necháme-li protivníka chvíli bez dozoru, většinou nás za okamžik ze zadu překvapí dobře mířenou dávkou nebo cinkotem hozeného granátu. Škoda jen, že druhů nepřátel je tak málo. Většinu hry jsou v hráčově zaměřovací řadoví zakuklenci a jen občas přiběhne nepříjemně odolný obrněnec nebo robot, na které je nutné více než kde jinde uplatnit rychlé krytí a dobrou volbu zbraní. Zvláštní pochvalu si zaslouží nevi-ditelní „predátoři", kteří útočí nablízko, a díky své rychlosti a schopnosti lézt po zdech jsou všude.

Po pár výstřelech navíc zaplní obrazovku kouř ze zbraně, a tak při tako-vém setkání není nouze o berserkové stavy, kdy hráč se zaťatými zuby pálí brokovnicí všude kolem sebe a chce se mu řvát.

Fear vypadá skvěle, což je zásluhou nejnovějšího enginu z dílen Monolithu, který se vyžívá ve zmíněných deformacích vzduchu či odlescích v kalu-žích krve. Plynulá podívaná je však podmíněna nadprůměrně silným hardwarem, což je škoda, neboť graficky hra nad dnešní špičkou o tolik nevyčnívá. Že by daň za solidní fyziku a umělou inteligenci? Zvukové stránce není co vytknout. Známý skřípající motiv se ozývá v pravou chvíli a zdatně mu sekundují peprné hlášky protivníků, z nichž lze často vyslechnout, jak se právě chystají hráče překvapit.



Efekty se rozhodně nešetřilo

Kolektivní strach

Po dohrání lineární série misí otevírá hra široké možnosti multiplayeru. Osmičce map až pro šestnáct hráčů dominuje výborně zpracované nasazení bullet-time efektu v módech založených na klasickém deathmatchi (je zde také jeden originální nazvaný eliminace). Ani zde výčet inovací nekončí. Pokud hráč doběhne k lidskému protivníkovi do kontaktní blízkosti, může mu jednou ranou beze střelby ukopnout hlavu nebo jej jinak zpacifikovat. Dopad na efektnost takové eskapády je jasný.

Hodnotit Fear, coby nejočekávanější akci roku, není lehké. Na jednu stranu přináší strhující akční souboje, zpomalení času a umělou inteligenci podtrhující bezchybné řemeslné zpracování. Na stranu druhou jsme čekali více ze strany klasicky šablonovitého příběhu a přímočaré výpravy, kdy nás v průběhu hry nepřekvapí nic nového. Každý nechť zhodnotí dle vlastních preferencí. Pro nás je Fear prozatím nejlepší.

Šeď a beznaděj – takový je F.E.A.R.



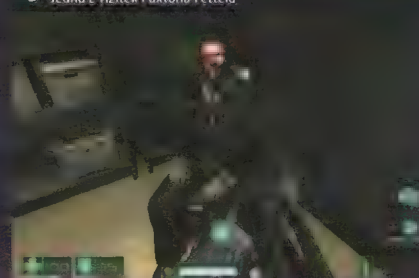
DRUHÝ NÁZOR: KAMIL GRIC



„Každý z nás reaguje na strach a strašidelné situace jinak. Někdo se začne smát (odleh-čená forma obrany), druhý se nechá pohltit děsivou atmosférou, ve které se pak po hodiny utápí. F.E.A.R. dokonale spojuje hororový film s počítačovou hrou. Nabízí adrenalinovou akci, skvělý multiplayer a (pravda) časem také stere-otypní prostředí s tucty nepřátel, disponujících skvělou umělou inteligencí. Přestože jsou Michalova slova o nedostatku inovací správná a pravdivá, moje skromné dojmy mi dovolují povýšit F.E.A.R. ještě výš – až k hodnocení 8,8."

Hodnocení: 8,8

Jedna z vizitek Paxtona Fettela





VERDIKT

8,6

➕ Bezkonkurenčně zpracované přestřelky
Pokročilá umělá inteligence
Lekací scény, strach
Poctivé řemeslné zpracování

➖ Jednoduchý příběh a výprava
Hardwarová náročnost

Skvělá akce, která ukojí i ty nejodvážnější touhy po efektních přestřel-kách, navíc podpořená hororovými prvky, jež povyšují atmosféru na zcela novou úroveň. Kromě prvotřídní střelby si však další novinky vzaly dovolenou.

KONKURENTI: Doom 3 **9,0** | Half-Life 2 **9,4** | Project: Snowblind **7,9**


JEDEN SVĚT NES
Dva herní pavilony
Přes 200 počítačů připravených k hraní
Fotoarena
40 digitálních fotoaparátů připravených k vyzkoušení
VoIP EXPO
Přehlídka možností telefonování přes internet
Mobility Hall
Vše co jste chtěli vědět o mobilních telefonech
Digitální domácnost
Od internetu až po domácí kino
invex
15. mezinárodní veletrh informačních a komunikačních technologií
digitex
Mezinárodní veletrh spotřební elektroniky a digitální zábavy
conferences & events
24. - 27. 10. 2005
Brno - Výstaviště
ufi
Veletrhy Brno, a.s.
Výstaviště 1
647 00 Brno
BVV

Chceš lepší **skóre,**

postoupit do vyššího **levelu**

a stát se **herní star?**

Čti Doupě!

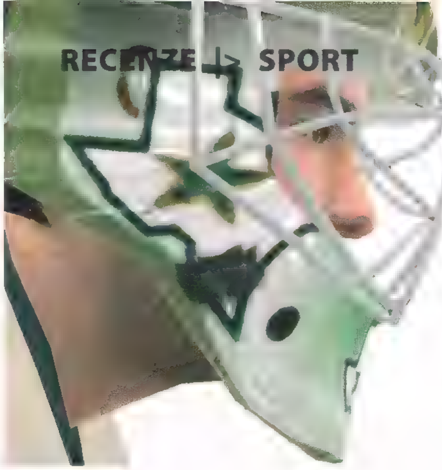
Doupě budeš
mi-lo-vat.



Plná verze: RC Cars
Adrenalinová jízda pro silné povahy!



Říjnové Doupě s novými rubrikami a obsahem!



NHL 06

Nešťastná třináctka pro EA Sports?

Září a říjen jsou měsíce ve znamení sportovních her. EA Sports vydává nové ročníky sérií Madden, NBA – a hlavně – u nás populárních NHL a FIFA. Zatímco se ale FIFA 06 prezentuje dobře, letošní pokračování NHL v ledasčem ztrácí.

Výčet novinek, tedy toho, co pravidelné hráče NHL zajímá nejvíc, je stručný. Oficiální materiály uvádějí lepší chování puku a větší dopad tělesných parametrů hokejistů na jejich pohyb. Přínos těchto a dalších tří čtyř vylepšení (více jich opravdu není) je ovšem diskutabilní. Třeba zmiňované vlastnosti hráčů (výška, váha) ovlivňují rychlost bruslení tak, že vypasenější beci a forvardi už nepeláší jako ježek Sonic v nejlepší formě. Účinek se ale posuzuje pro všechny hokejisty paušálně. A tak ve skutečnosti rychlí statní obři (Eric Lindros coby jeden příklad za všechny) bruslí pomalu a nemotorně. Rozdíl mezi malými a velkými hráči je přehnaný. Zatímco špunti létají na ledě rychlostí splašeného koně, hokejisté nad sto kilo se doslova plazí. NHL 06 proto nutí dávat na soupisku menší hráče, s nimiž se lépe manipuluje a kteří své statnější kolegy v souboji jeden na jednoho v pohodě přesprintují.

Přínos několika vylepšení a novinek je diskutabilní

Obtížnost a spol.

Upravená rychlost hráčů vystihuje celou NHL 06. Místo odstranění nedostatků a chyb se zasahovalo do věcí, které fungovaly dobře. Do této kategorie spadá také umělá inteligence, či spíše obtížnost, a na ní postavený herní projev počítačového soupeře. Ten toho i na nejvyšší nastavení příliš nepředvede. Na odhalení jeho chyb a mechanismů, jak vyhrát, stačí pět deset zápasů. Nekryje křídla (což v předchozích dílech dělal), a hráč má tudíž cestu do jeho třetiny volnou. Protože počítač napadá ve vlastním obranném pásmu až po několika vteřinách, člověk si může rozestavit pětku, libovolně si přihrávat, najíždět a nastavovat útočníky na střelu nebo teč. Počítačový soupeř reaguje se zpožděním, forčekuje v určitých vymezených místech, a to ještě pouze kolem hráče s pukem. Ostatní nechává volné, a tak si hráč může přihrávat do aleluja, aniž by se bál, že přijde o kotouč.



Ústřední menu dynasty módu

Žánr [illegible] Výrobce [illegible] Distributor v ČR [illegible] Homepage [illegible] Platforma [illegible] Minimální konfigurace [illegible] Lokalizace [illegible] Cena [illegible]

NHL 06 je z těchto i dalších důvodů snadná, nenáročná a hokejově primitivní. Ze hry se stává honěná z jedné strany na druhou, kdy hráč projede kolem mantinelu a vsítí gól. Počítač vám sice také nasází několik gólů, výsledky ale končívají 8:4, 7:2 atd. Hratelnost jde po pár zápasech dolů, díky lehké obtížnosti chybí něco, co by motivovalo k lepším výkonům. Kdo nemá internet nebo možnost utkat se s živými protihráči, zábavy si moc neužije.

Rozložení ovládání a jeho funkce vesměs kopírují předchozí ročník. A kdo stále váhá s koupí gamepadu se dvěma analogovými páčkami, má další důvod. Bez něj to totiž nejde. I když možnosti ovládání hokejisty zůstaly stejné, pár rozdílů by se přece jen našlo. Zejména kličky a lehnutí do střely mají větší uplatnění. Kličkovat jde na více způsobů, s kličkou automatickou i manuální; lehnutí do střely se dá nově využít na vypichování kotouče zezadu a zboku. Zajímavou novinkou je terčík, který se zobrazuje na soupeřově bráně a při střelbě určuje, kam poletí puk.

Příšerné uživatelské rozhraní

Nabídka hlavního menu ničím nepřekvapí. Mezi herními režimy si každý najde své. Škoda, že tři přítomné evropské ligy (německá, švédská, finská) nedoplňuje ta naše, nebo alespoň ruská nejvyšší soutěž. Hlavním módem zůstává dynastie s vede-



Puk někdy připomíná UFO



Po gólu je čas na slońka



Dimitrios Vlasakudis, stálý spolupracovník Doupěte
Sportovec, momentálně po dvou operacích kolene

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD

Vhodné pro: Příznivce jednoduchých a arkádových sportovních her







ním klubu v průběhu několika sezón. Vzhledem k obtížnosti ale ztrácí smysl, těžko někoho bude bavit vypilovávat a budovat tým, když i s těmi největšími kopyty bude slavit vítězství.

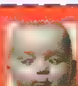
Co je však katastrofální, ono uživatelsky příšerné a deformované menu z NHL 2005 se ve hře uhnízdilo i letos. Při skládání sestavy se člověk musí přes tlačítko „další obdélník" proklikávat jednotlivými pětkami, místo toho, aby jednoduše klikl na tu, kterou chce editovat. Veškeré tabulky zase díky velkému písmu a malému rozlišení zobrazují najednou jen několik řádků, a tak jimi člověk musí až do zblbnutí



listovat a listovat. Podobně „vtipné" je řazení týmů a hráčů podle jednotlivých parametrů. Místo toho, aby se seznam aktualizoval po stisknutí názvu sloupce, musí se klikat na speciální, k tomu určené tlačítko. Proč něco dělat jednoduše, když to jde složitě, že?

Mohli bychom ještě přejít k dalším neopraveným chybám (nemožnost zařadit čtvrtou obrannou dvojici v evropských soutěžích, chabé nastavení taktiky, nulová kooperace obránců na útočné modré…), zábavnější ale bude zaměřit se na grafiku.

DRUHÝ NÁZOR: ALAN JARRAR



„NHL 06 je i přes své chyby mnohem věrohodnější simulací. Diplom za posun k hokejové realitě si dá za rámeček především chování puku a hokejovější projev obrany. Ta napadá soupeře důrazně, ale čistě již na obranné modré. Přechod do útoku se tak stává otázkou nastřelování puku do třetiny. Možná nové NHL nepřijdete na chuť okamžitě, ale jakmile proniknete k jádru a systému hry, nový ročník si rychle oblíbíte."

Hodnocení: 7,5

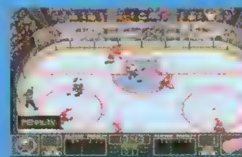
Větu „letos je grafika opět skvělá" nemá cenu opakovat. Je to pravda. Při bližším osahání a zkoumání se ale vynoří některé zvláštnosti. Hlavně pohyby gólmanů vypadají krkolomně, ať už nadpozemsky rychlé skoky k zemi á la padající komín, nebo výjezdy na střídačku, když jde šestý hráč na led. Každopádně tyto momenty nemají podstatnou vazbu na hru samotnou, na rozdíl například od způsobu chytání. Brankáři například nedovedou chňapnout střelu lapačkou. Místo toho vypálené projektily lapačkou vyrážejí! Jednak je to nereálné, jednak to vymazává rozdíly mezi umístěním puku na pravou nebo levou ruku gólmana. Opět jsme tak u zjednodušování a arkádového pojetí hry.

Český „překlad"

NHL 06 u nás vychází v českém překladu. Na webu nhl2006.cz, připraveném českou pobočkou EA, se píše, že „vše Vás ohromí češtinou". Opravdu. Výrazy jako „čekování", „hrát další hru", „obtížná obtížnost", nebo geniální překlad anglického crash the net (tah na bránu) jako „zbourej bránu" musel vyplodit překladatel bez citu pro jazyk (nebo bez zpětné vazby). Stylistické i morfologické hrubky a toporné konstrukce prostupují celou hrou, člověk z nejrůznějších patvarů stěží pozná, o čem je řeč a co se za tou či onou volbou skrývá. Hlavně, že na krabici se hrou uvedou, že je v češtině.

Tyto chyby snad opraví patch, na ty ostatní ale žádný nepomůže. Ano, NHL je jediným hokejem na PC, a proto také nejlepším. Oproti minulému dílu však nepřináší takřka žádné novinky, které by vás nutily ke koupi.

ČTYŘI KLÍČOVÉ DÍLY







VERDIKT

6,8

+ O fous lepší grafika
+ Čeština?
+ Jediný hokej na PC
+ Několik novinek v ovládání

− Nízká obtížnost a špatná AI
− Nehokejovost
− Minimum novinek
− Stejné chyby jako u NHL 2005

Letošní ročník NHL se nepovedl. Může za to špatně nastavená obtížnost a minimum podstatných novinek, které by nový díl odlišily od NHL 05.

KONKURENTI: NHL 2005 7,2 | ESPN NHL 2K6 (PS2, Xbox) Nehodnoceno | Gretzky NHL 2006 (PS2) Nehodnoceno

Chameleon



S agentem za dobrodružstvím, tentokrát po (česko)slovensku

Občas se stane, že člověk s enormním vypětím sleduje zahraniční trhy v očekávání, že odhalí další díl Half-Life nebo jiný potenciální trhák. Doslova pod nosem mu ale unikne neméně zajímavý projekt. Chameleon z produkce Silver Wish Games, brandu Illusion Softworks (konkrétně jejich bratislavské pobočky), dělá čest svému názvu. Před jeho vydáním o něm věděla jen mizivá část herní veřejnosti. Antireklama však zapůsobila výborně – nulové očekávání se změnilo v překvapení nad konečnou kvalitou hry. A ačkoliv si titul na uniformu nemůže připíchnout všech deset hvězdiček, ostudu svým tvůrcům nedělá.

Tak jako na sebe skutečný chameleón bere podobu svého okolí, ten herní se transformoval do podoby stealth akce, která se v mnoha prvcích nechala inspirovat třídílným trhákem Splinter Cell. Komplikovaný epos o záchraně světového míru, ve kterém by se zamotal i zkušený křížovkář, je zde vystřídán komorním životním příběhem hlavního hrdiny a navěšen na vizuální kostru Hidden & Dangerous 2, předchozí hry Illusionu. Odkaz na starší válečnou akci autorů je skutečně patrný na první pohled – precizní realistická grafika, podobný intuitivní interface a především břitký spád vedoucí ke slušné hratelnosti.

Vražda rodičů pronásleduje hlavního hrdinu jako Bruce Waynea v Batmanovi

Traumata z dětství

Byl nádherný den, jeden z mnoha v nikaragujské říši slunce, kdy je s dobrým dalekohledem vidět na míle daleko. Právě jsme se s rodiči vraceli z nákupů, galantní řidič otevřel otci, anglickému diplomatovi, poslušně dveře a archetyp šťastné rodiny vykročil k rezidenci. Ohlušující rána dolehla k uším jen zlomek vteřiny poté, co se otci podlomila kolena. Matka se vrhla k jeho bezvládnému tělu a po druhém proříznutí vzduchu již nevstala. Vzdálený záblesk optiky ve vysokém patře rozestavěného mrakodrapu, tušený výraz pohrdání ve vrahově tváři… a to vše přehrané tisíckrát dokola v drtivých nočních můrách.

Vražda rodičů pronásleduje hlavního hrdinu hry jako Bruce Waynea v Batmanovi. Ovšem místo aby si v rychlosti spíchl kostým a jal se trhat žebříčky sledovanosti, dostává vyhazov z CIA a vydává se pátrat po vrahově identitě na vlastní pěst. Chameleon nás během svého lineárního vyprávění provede po celém světě. Irský Belfast vystřídá křižování východní Evropou, Amerikou a navštívíme také neregistrované kolumbijské vězení. Autoři zvolili formu klasické detektivní pátračky. Informace o tajných zásilkách zbraní a machinacích se hráč dozvídá z originálně zpracovaného brífinku, kdy se do hrdinova „bojového plánu" schematicky zanášejí informace vyslechnuté z anglicky namluvených telefonních rozhovorů (české titulky jsou samozřejmostí). Výprava je věrná konzervativnosti celé hry, chybí zde vyložený wow efekt, který by alespoň jednou srazil čelist k zemi, ovšem i tak si Chameleon dokáže udržet vaši pozornost.

Eso nebo spodek?

Jak již bylo řečeno, herní model do jisté míry kopíruje slavnější Splinter Cell a daří se mu to obstojně. Hráčova páteř je zaseknuta ve fisherovském podřepu, jak postava postupně v tichosti likviduje jednu stráž za druhou. Občas se ke slovu přihlásí akční pasáž, ve které přijde vhod přepnutí kamery do vlastního pohledu, nebo adrenalin rozpumpuje časový limit jako například na palubě kolabujícího letadla. Agent bez příslušného vybavení by neinfiltroval ani ústav pro hluchoněmé slepce, a i když hlavní hrdina slušně škrtí i holýma rukama, bez pořádného vybavení se neobejde. Paklíčům zdatně sekunduje elektrický paralyzér nebo špionážní kamera. Zajímavě je vyřešeno lokalizování protivníků. Již žádný radar sledující pro-



Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Vhodné pro: Propuštěné agenty CIA se záluskem na nenáročné stealth akce



I agent někdy musí utopit žal na dně sklenice



Tohle opravdu není Sam Fisher



Dělnická čtvrť Belfastu jako vyšitá

COLD WAR: STUDENÁ VÁLKA Z PRAHY





Nejsem špión, jsem instalatér, jmenuji se Mario

tivníky s mystickou přesností, ale jen tlukot srdce nabírající na intenzitě, pokud se přiblíží jakýkoliv strážný.

„Ověšet vítěznými vavříny!", hlásá solidní řemeslné zpracování, zatímco linearita a fádní koncepce misí se dovolává utopení v průměru. Chameleon se sice hraje dobře, ovšem hráč musí vypnout mozek a nahodit mód pasivního flegmatika. Problém je v mizivé volnosti jednání, ba co víc, prostředí je přímo designováno, aby ukázalo hráči, kudy přesně má postupovat, kde musí omráčit toho kterého strážného, vyřadit kameru nebo podlézt pod stolem. Z čeho k čertu hlavní hrdina vydedukuje, že se k volně stojícímu letadlu dostane přes těžce střežený hangár, který je navíc zamčený? Složité taktizování zůstalo v mrazáku, členité prostředí hráče většinou přímo dovede za záda nepohodlného strážného, a tak stačí jen běžet kupředu a mačkat spoušť. Nebo klávesu rychlého nahrávání, pokud se pokusíme úmysl tvůrců obejít a vběhneme například do oblasti neproniknutelně střežené strojovým pohledem několika vojáků. Striktně lineární postup dnes jistě nalezneme v každé druhé hře, nicméně jsou to právě stealth akce, ve kterých by měla flexibilní taktika hrát hlavní roli.

Bezproblémová hra

Naopak příjemným důsledkem nenáročné hratelnosti je rychlý spád. Stačí si sednout, jen tak mimochodem mačkat cosi hranatého na periferii pod monitorem, a jak se hra takřka sama hraje, sledovat uplývající prostředí. Ta se autorům skutečně povedla. Většinou hráč začíná v obydlené oblasti (například v ulicích Baltimoru, Bejrútu nebo na albánském letišti) plné civilistů, zvracejících bezdomovců i živé dopravy a záhy zaklepe na dveře vlastní akce. Zásluhu na atmosféře mají především fotorealistické textury ostré jako břitva, které velice zdatně dávkuje engine LS3D. Chameleon je tak s přehledem nejlépe vypadající českou hrou dneška. Aby také ne, když se Illusion chystá coby otec použité technologie v budoucnu zaútočit i na trh konzolí nové generace. Konkurenční Cold War bude mít co dohánět. Hudební stránka je na vysoké úrovni, i přes absenci výrazného ústředního motivu, který bychom si prozpěvovali večer v koupelně, výborně dokresluje potemnělou atmosféru a obzvlášť tesklivá melodie v misi odehrávající se na nádraží obstojí i při samostatném poslechu mimo hru.



Jen aby kožené sako nezačalo vrzat!

Chameleon dostál svému názvu a je opravdu hrou mnoha tváří. Téměř dokonalé technické zpracování na jedné straně vyvažuje jednoduchost prefabrikovaného postupu úrovněmi a fakt, že v zásadě nejde o nic nového. Řada atraktivních prostředí a bezproblémová hratelnost však znovu dokazuje, že dobré hry se dělají i na východ od nultého poledníku.

VERDIKT

7,4

\+ Technické zpracování
Zajímavá prostředí
Rychlý spád

− Příliš přímočaré
Minimum inovací
Žádná volnost

Pěkně vypadající hra se vzorem v Samu Fisherovi a Solid Snakeovi. Přestože k dokonalosti obou zmíněných má hlavní hrdina díky mírnému stereotypu daleko, neurazí ani skalní agenty, kteří chodí spát s nočním viděním.

KONKURENTI: Hitman: Contracts **7,0** | Max Payne 2 **9,3** | Splinter Cell: Chaos Theory **9,1**

Advent Rising

Epická hra, která započíná velkou sérii

Vhodné pro: fanoušky epických příběhů, v nichž je záchrana jednoho spasením všech

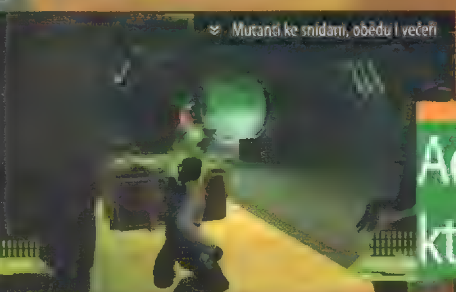
Žánr Akce ▸ **Výrobce** GlyphX Games ▸ **Vydavatel** Majesco ▸ **Homepage** www.adventtrilogy.com ▸ **Platforma** PC, Xbox ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 4,9 GB na HDD ▸ **Lokalizace** Neoznámeno ▸ **Cena** Neoznámeno

Sebejistota je dobrá věc. Sebejistý člověk lépe zapůsobí, snadněji prosazuje své plány i skryté touhy. Může se ale obrátit i proti němu, pokud vlastní sebejistotu nepodloží hmatatelnými činy a důkazy. Advent Rising je geniálním příkladem jistoty, která se změnila ve zklamání. Série, která měla již před vydáním úvodní hry jistá dvě další pokračování, totiž selhává hned na počátku své cesty. A přitom k tomu nemuselo vůbec dojít.

Smutný úvod

Lidská rasa čelí svému zániku. Že jste to nevěděli? To ani hrdinové Advent Rising, kteří se na diplomatické cestě do obydlí rasy Aurelianů dozví nečekané: osud lidstva je zpečetěn . Zbývají poslední dny pro vybudování obrany, pro záchranu nevinných. Dny se ale mění v minuty a boj s nepřítelem v prostý úprk a snahu o přežití. Na pozadí všeho stojí Gideon, bratr uznávaného Ethana, jednoho z dvorních vesmírných pilotů. Zprvu je možná mladým klukem, ale následující dny ho změní: projde peklem, aby konečně dospěl. A vy pochopitelně s ním.




Mutanti ke snídani, obědu i večeři


Dva jsou víc než jeden

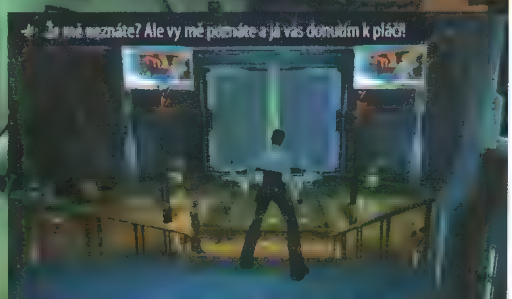

Konečně nemusím po svých

Advent Rising se s vámi v prvních minutách nemazlí. Hned po spuštění hry budete zápasit s nezvyklým ovládáním, nezbytným tréninkem (musí to být?) a otravnou kamerou. Rychlý a nekompromisní úvod příběhu vás postaví do ostré akce, abyste se dezorientovaní snažili prokousat vpřed. V praxi to znamená desítky minut stále stejně tupého střílení a zabíjení. Zábava? Leda tak ve snu.

Advent Rising se vyvine v napínavý román, který nepostrádá hloubku a emoce

Víc než jen obyčejná hra

Zlom nastává ve třetině hry. Gideon odhalí, že je víc než lidská bytost: že je v každém člověku ukryta skrytá síla, kterou jen neumíme využít. Klasické zbraně střídají nadpřirozené schopnosti, které v sobě hlavní hrdina s postupujícím časem objevuje. Telekineze, obranný štít i útočné paprsky, to vše dodává hře náboj, který pevně podpírá stále silnější příběh, v němž nechybí emoce, lidská beznaděj i síla odhodlání. A jako tichý hlídač, ukrytý před ostatními, číhá zbraň nejsilnější: hudební doprovod, který trpělivě buduje atmosféru hry.


Že mě neznáte? Ale vy mě poznáte a já vás donutím k pláči!

POSLECHNĚTE SI GENIÁLNÍ SOUNDTRACK

Advent Rising je v prvních hodinách překážkou, která se jen těžce zdolává. Pokud ale existuje spása, která vám strádání a útrpné čekání zpříjemní, je jí osobitý a duchaplný herní soundtrack. Kombinuje rychlé motivy akčních scén s dojemnými melodiemi, které doprovází emotivní scény. Nepochybuji, že se stejně jako já nachytáte, jak se necháváte hudbou bezmyšlenkovitě unášet. Neříkám to pro nic za nic: abyste měli šanci okusit alespoň střípek z hudebního doprovodu, najdete na novém DVD i jeho ukázky. Dobrou chuť.

Jedno tvůrcům upřít nemohu: za celou dobu hraní mě zásobili pocity takové různorodosti, před kterou jihoamerické telenovely blednou závistí. Počáteční utrpení střídá nezájem daný nečitelným vývojem příběhu, aby vše posléze přerostlo v ohromení nad schopnostmi, jichž se Gideonovi dostane, stejně jako nad závěrečnou směsicí smutku i radosti. Nic totiž není jen bílé nebo černé. Stejný je i příběh hry, který z ošklivého káčátka vyrůstá v hlubší poselství. Snad proto se Advent Rising dočkal tak rozporuplného hodnocení všude ve světě: abyste do hry skutečně pronikli, je potřeba u ní vydržet až do samého závěru.

Hratelnost: problém číslo jedna

Jenže pocity netvoří celou hru a jádro Advent Rising přece jen zaostává. Hra vám dá hned na počátku vybrat, zda chcete k ovládání využít kurzorové šipky, nebo klasickou kombinaci WASD. Nepodstatné, protože ať zvolíte cokoliv, hlavním problémem zůstane neposedná kamera, která občas poskakuje v rychlejším rytmu než neposedný kůň při parkurových závodech. Zvyk je ale železná košile a i ovládání během několika chvil zvládnete. Pokud by vám navíc vadil výhled na mladíkova záda, můžete hru kdykoliv přepnout do first-person pohledu. Mně osobně přirostl k srdci third-person pohled à la akční adventura.

Důvod, proč je Advent Rising „jen" sedmičková hra, se ale skrývá mnohem hlouběji. Pro vstup do dalších pasáží či místností je v 90 % případů potřeba zabít veškeré nepřátele. A tak budete běhat a hledat, kdeže se poslední zbývající nezbeda ukrývá, budete frustrováni (zákon schválnosti jasně říká, že nepřítele nenajdete) a stejně jako já zaspíláte tvůrcům. Není to bohužel vše. Nepřátelé vyskakují ze stěn, objevují se zcela náhodně a nečekaně na místech, k nimž nevede žádná cesta. Jejich dohled je navíc omezený, a tak si můžete zdálky odstřelovat v klidu postávající mutanty. Paní Logiko, kde jste se jen schovala?

Zklamání a smutek

Advent Rising je rozporuplný herní kousek. Začíná jako naivní pohádka pro dospělé, která se zdá být nesnesitelně plytkou a prázdnou, aby posléze vyústil v zajímavě se rozvíjející román, jenž nepostrádá hloubku a emoce. Nezklamal výpravou ani svým dějem a kdepak, ani k ozvučení a zpracování se nedá říci křivého slova. Selhává však v základních herních mechanismech, které ani sebelepší příběh a zpracování nezachrání. Pro mě první výrazné zklamání letošního roku. Pro všechny, kdo mají rádi silný příběh a hutnou atmosféru, je ale i tak Advent Rising jasná „must play" hra.

Ještě se ale nerozloučíme. Už dnes kolují na internetu spekulace, jak dopadnou dvě pokračování, která měla dovršit osud trilogie. Podle mnohých by se měla odporoučet do věčných lovišť. Já ale stojím na druhé straně barikády. Páni tvůrci nám ani zdaleka neukázali vše, co se v jejich hře skrývá: protože přes všechna negativa prvního dílu má Advent Rising velký potenciál. Je jen otázkou, zda se ho podaří využít.



PROČ SE VYPLATÍ SLEDOVAT ZÁVĚREČNÉ TITULKY?

Znáte to: film končí a vy se už netrpělivě soukáte ven z kinosálu, abyste si stihli zapálit nebo aby vám neujel autobus (nevinnější možnost). Existují filmy, u nichž můžete litovat: například Svět podle Prota dal věrnému diváku po závěrečných titulcích odpověď na otázku, kterou nevyřešil ani perfektně vypointovaný závěr. Co to má společného s Advent Rising? Po závěrečných titulcích na vás čeká epilog: a tedy další desítky minut zábavy.



Mimozemská technika má své přednosti.

VERDIKT 7,3

+ Příběh plný emocí
+ Skvělý soundtrack
+ Nápadité prostředí
+ Možnost ovládat stroje

– Nelogičnosti
– Slabá AI

Ohromující soundtrack a příběh, který neztrácí napětí ani emoce. Silné zbraně výjimečné hry, kterou kazí jediné: pokulhávající hratelnost.

KONKURENTI: 9,0 | 6,7 | 8,0

Fable: The Lost Chapters

Neobyčejná pohádka, která si vás omotá kolem prstu

Žánr RPG :- **Výrobce** Lionhead Studios :- **Distributor v ČR** Microsoft :- **Homepage** fable.lionhead.com :- **Platforma** PC, Xbox :- **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD :- **Lokalizace** Není rozhodnuto :- **Cena** 1 499 Kč



Za devatero horami a devatero řekami, v království jménem Anglie žil jeden neobyčejný člověk, jehož jméno bylo Peter Molyneux. Už odmalička si rád hrál a bylo mu jedno, jestli s panenkou, autíčkem nebo třeba kulatým nesmyslem jménem míč. Často (a rád) se stylizoval do role boha. Záliba mu vydržela až do pozdního věku, kdy pod jeho taktovkou spatřily světlo světa povedené hry jako Black & White (recenzi druhého dílu najdete v tomto Doupěti), Populous, Magic Carpet nebo třeba Dungeon Keeper. Řady jeho elektronických dítek jako poslední rozšířilo pohádkové RPG Fable: nejkouzelnější hra, jakou Peter doposud stvořil.

Pohádka pro dospělé

Fable v mnoha ohledech šokuje. Na první pohled se tváří nevinně a kdekdo by o ní řekl, že je určena primárně pro děti. I když se za neposkvrněnou vizáží skrývá jedna velká pohádka, její příběh by si měli dopřát pouze starší hráči. Počátek je možná až přespříliš mírumilovný, coby malý hošík se potulujete po vesnici a plníte jednoduché úkoly s cílem osvojit si ovládání a základní prvky hry. Poznáváte vaši mateřskou vísku Oakvale, seznamujete se s tamějšími obyvateli a snažíte se sehnat narozeninový dárek pro sestru.

Čekají vás ale i další úkoly, k nimž je záhodno povolat jen opravdového hrdinu. Kamarádce musíte najít hračku, sousedovi ohlídat stodolu a splnit pár dalších drobností. Zhruba po půlhodině hraní ale přijde zlom, který by asi čekal málokdo – vaši rodnou vesnici vyplení skupina banditů, a protože bozi vám přejí, jako jediní masakr přežijete. V ten okamžik se jako mávnutím kouzelného proutku zjevuje podivný člověk jménem Maze a nabízí vám pomoc. Přijmete ji? Nemáte na výběr.

Příběh malého dobrodruha je zasazen do středověkého světa Albion, který nezapře určitou podobnost s tím z legend o králi Artušovi. Maze, onen podivín a zachránce v jedné osobě, je členem Spolku hrdinů, který pomáhá lidem v nouzi. A jelikož jste při nájezdu banditů přišli o oba rodiče, je vám nabídnuta pomoc a potřebné vzdělání. Na několik let se vaším novým domovem stane panství Spolku hrdinů, kde se budete – ano, především učit.

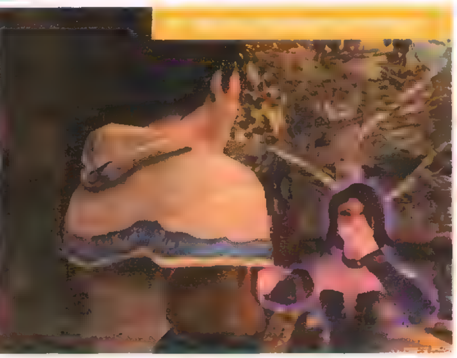
Fable je nejkouzelnější hra, jakou Peter Molyneux doposud stvořil

Škola, základ života

Školáci asi zavrtí hlavou, ale musím skromně přiznat, že ani učení nepostrádá náboj. Od starších a zkušených mistrů si osvojíte pěstní souboje, naučíte se, jak zacházet s mečem či lukem, nebo jak používat magických schopností. I když se z koláče jménem hrací doba ukousnou přibližně dvě hodiny, než si projdete povinným úvodem, pořád budete na úplném začátku. Někoho může tak dlouhý tutoriál znechutit. Na druhou stranu se vám jednotlivé prvky dostanou pod kůži a přechod od teorie k praxi nebude tak bolestivý.

Pod pokrývkou celého dobrodružství se skrývá první jedinečnost hry: možnost prožít

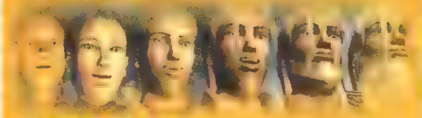
Vhodné pro: Milovníky pohádek pro dospělé





POSTAVITE SE NA STRANU

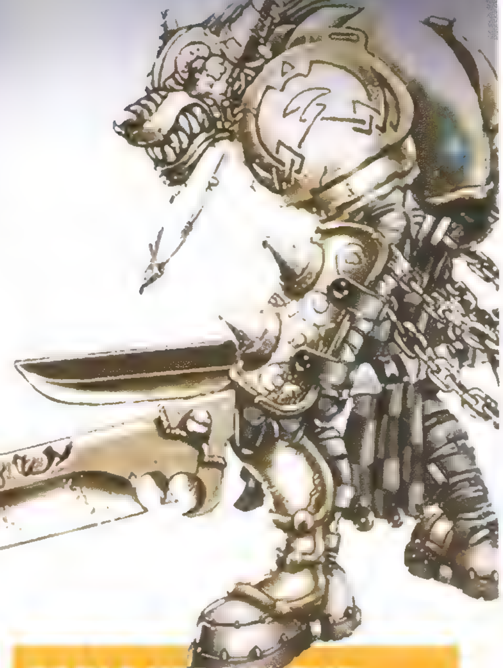
DOBRA



NEBO ZLA?







se svým hrdinou celý život. Jak plynou léta, člověk stárne a zatímco na počátku vedete za ruku malého kloučka, na konci budete na monitoru prohánět starého muže. Jednotlivé etapy ale přijdou zcela samy s rozvíjející se zápletkou a během plnění klíčových úkolů. Na rozdíl od skutečného života ve Fable nezestárnete dříve, než je to vítané. Škoda jen, že nápad strávit po boku hrdiny celý jeho život je jedinou originální myšlenkou hry. Bohužel.

Jedna z prvních výtek musí putovat na adresu příběhu, který je na můj vkus až přespříliš přímočarý. Hráč nemá sebemenší možnost ovlivnit sled důležitých událostí, což je někdy lehce frustrující. Dějová linie byla nalinkována podle pravítka a tvůrci na ní vyznačili černé puntíky jako klíčové body, které nesmíte minout. Škoda, že příběh není košatější s větším počtem odboček a alternativních cest. Nemusí to nutně znamenat nepřekonatelné zlo: uvolněte se a nechejte se unášet příběhem. I tak se budete královsky bavit.

Fable mimo hlavních questů nabízí desítky dalších nepovinných, které vedou přímo či nepřímo k dalšímu rozvoji vaší postavy. Úkoly jsou variabilní: jednou jde o záchranu důležitých lidí ze spárů nepřátel, podruhé o likvidaci tábora banditů a jejich vůdce, potřetí o ochranu majetku před nájezdníky. Inteligence nepřátel je skrz na skrz průměrná, vyplatí se proto spíše používání svalů, než kradmé plížení za jejich zády. Někdy sice příjemně překvapí, jindy se však chovají pasivně, i když jste od nich vzdáleni na pár metrů.

FABLE VERSUS THE LOST CHAPTERS

Dobro, nebo zlo?

Velice dobře je vyřešen vlastní vývoj postavy. Schopnosti hrdiny se rozvíjejí v pouhých třech oblastech – boj na blízko, boj na dálku a magie, avšak ty více než nahrazuje počet jednotlivých vylepšení. Nasbíráte-li dostatek zkušenostních bodů, můžete si určit, kterou z daných oblastí vylepšovat a jakým způsobem se rozvíjet. Lze se ale vydat i zlatou střední cestou a vytvořit malého MacGyvera, který umí od každého trochu.

Pokud budete vylepšovat pouze sílu, stane se z vás neporazitelný válečník. V případě boje na dálku přesný střelec a u magie kouzelník, s nímž si není radno zahrávat. Fable se rovněž snaží o jisté formování osobnosti, kdy můžete svými činy ovlivnit, zda se pasujete na „temného" či „jasného" hrdinu. Zatímco něco podobného bezchybně fungovalo třeba v Knights of the Old Republic, zde celý systém působí příliš povrchně a jednoduše. Rozbíjíte okna, kradete a zabíjíte nevinné? Pak se bude vaše duše postupně očerňovat. Pomáháte lidem, děláte dobré skutky a máte vybrané mravy? Vaše duše bude jasná jako nejčistější křišťál.

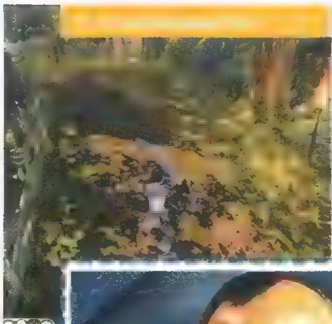
Rozsah Albionu se ani v nejmenším nemůže rovnat velikánům typu Morrowind nebo Grand Theft Auto. Svět je menší a rozkouskovaný na jednotlivé lokace, kterých je sice bezpočet, rozsahově se ale řadí mezi malé. Nedostatek je vykoupen množstvím aktivních postav, předmětů a nepřátel. Abyste se ani na moment nenudili, můžete si mimo slušivých oblečků dopřát změnu vizáže. Tetování nebo nový sestřih to hravě zařídí.

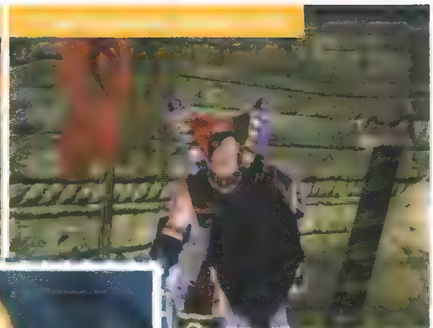
Nabízí se ale i jiné formy vyžití. Pro zpestření nebo výdělek stačí zaskočit do některé z krčem, kde se můžete stát závislým na nejrůznějších hazardních hrách. Jednou z mých oblíbených

















MOLYNEUXOVA OMLUVA ZA FABLE

I Peter Molyneux mívá černé chvilky. Po vydání Fable se na oficiálním fóru Lionhead Studios omluvil všem hráčům, že se mu do hry nepodařilo dostat všechny nápady, které sliboval v rozhovorech. Jako příklad uvedl růst stromů, který se jevil jako originální myšlenka: při realizaci ale jeho tým zjistil, že by tato funkce využívala 15 % procesorového výkonu. V závěru Molyneux uvedl, že se ze své chyby poučil, a nebude o svých projektech hovořit, pokud se budou nacházet v brzkém stádiu vývoje.

kratochvílí bylo i flirtování s ženami, které často nemají problém vašim svodům podlehnout a bezhlavě se do vás zamilovat. Za tímto účelem jsou ve hře obsaženy nejrůznější grimasy a pózy (smích, tanec, lichotka apod.), jimiž můžete vyjádřit svůj názor na tu či onu věc. A pokud by se náhodou ze vztahu vyklubalo něco víc, dá se tu pronajmout domek, který můžete s vaší drahou polovičkou sdílet. Že jsou autoři hračičkové, dokazují i statistiky takových věcí, jako třeba kolikrát měl hrdina sex, kolikrát se oženil, rozvedl nebo ovdověl.

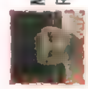
Byť je hra na PC portována z konzole Xbox, kupodivu tím nijak výrazně neutrpělo ovládání. Nesedl mi způsob pohybování se v inventáři, který je zbytečně toporný. Druhou kaňkou jsou souboje, které se stávají nepřehlednými a může za to (jako už tisíckrát) kamera. Jsou to ale jen malé mušky, na které se dá zvyknout.

Audiovizuální hody

Pohádky musí být kouzelné nejen formou, ale i zpracováním. Autoři se nesnažili překvapit realistickou grafikou, která by odpovídala skutečnosti. Spíše popustili uzdu své fantazii a vytvořili neotřelé a úchvatně vypadající lokace, jimiž je doslova radost procházet. Navzdory tomu, že hra vyšla původně na Xboxu, není grafika osekaná nebo dokonce zjednodušená. Vývojáři původní verzi hry vylepšili, přidali spoustu moderních efektů a v úhledném balíčku nám hru pěkně s bezelstným úsměvem servírují až pod nos. Výsledkem je jedinečný a těžko opakovatelný nádech celé Fable. Těžko říct, zda za to může pouhý výběr vhodných textur, líbivá hra světla a stínu, osobité charaktery nebo cokoliv jiného. Ať tak či onak, od Fable se budete jen těžko zvedat. „Splním ještě tenhle questík a půjdu spát," sice můžete říkat, ale často se z jednoho questu stane pět a vy s hrůzou zjistíte, že máte jít za chvíli do práce či školy.

Byl by neodpustitelný hřích psát o Fable a nezmínit osobu Dannyho Elfmana. Filmový a televizní skladatel (např. Spider-Man 2, Hulk, Chicago, filmy Tima Burtona) vytvořil pro hru nádherný a osobitý soundtrack, který si již při prvním poslechu oblíbíte. Právě muzika má zásadní vliv na vyznění hry a vymazlenou pohádkovou atmosféru. Fable je jen dalším důkazem toho, že z herní hudby nemusí bolet hlava, pokud za ní stojí talentovaný člověk se zkušenostmi. Právě z toho důvodu se nebojím říct, že se songy ze hry bez mrknutí oka rovnají těm z Mafie, Maxe Payna nebo třeba fenomenálního Outcastu. Malinko zamrzí, že zbytek audio stránky neexceluje. Zvuky mi připadaly lehce průměrné a dabing o něco lepší. Co mě však překvapilo, byla absence nadabování hlavní postavy – zatímco jiné charaktery při mluvení slyšíte, u vlastního hrdiny se musíte spokojit pouze s psaným textem. Páni autoři, proč?

Potenciál Fable byl větší, než jaký nám hra ve finále prezentuje, a spousta dobrých nápadů zůstala nerozvinuta. Pozitiva ale i tak jednoznačně převažují – pohádkový příběh plný napětí, překrásná grafika, svět dýchající vlastním životem a možnosti rozvoje postavy. Pokud nepatříte mezi hardcore příznivce žánru RPG, hrajete pro oddych a pobavení, nabízí vám Fable malý herní ráj.



Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě



VERDIKT

8,6

\+ Chytlavý příběh
\+ Hutná atmosféra
\+ Krásná grafika

– Přímočarý příběh
– Relativně krátké
– Časté načítání

Peter Molyneux překvapil. Fable není revoluční hrou – nabízí ale pohádkovou zábavou, která vám učaruje.

KONKURENTI: SW: Knights of the Old Republic **8,5** | The Bards Tale **7,9** | Sudeki **8,0**







FIFA 06

Fotbalové procitnutí

Žánr Fotbalová simulace :· **Výrobce** EA Sports :· **Distributor v ČR** EA Czech :· **Homepage** www.fifa06.ea.com :· **Platforma** PC, Xbox, GC, PS2, PSP :· **Minimální konfigurace** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD :· **Lokalizace** Manuál :· **Cena** 1 499 Kč

Vhodné pro: Spasitele českého národního týmu

Kádr české reprezentace vypadá jako hurikánem poničené New Orleans, její výsledky jako jedna epizoda českých reality show – spousta slibů a skutek? Neznámo kam utek. Pokud jste stejně jako já deprimováni současnou úrovní českého fotbalu, kdy se zejména u nás v Brně vyplatí raději si zahrát v klidu u počítače než vyrazit na stadion, řešení je nasnadě. Nemusíte mít navíc strach: FIFA 06 není „ta FIFA", na kterou jste byli zvyklí.

Stop nudě

Electronic Arts sice mají v zásobě engine nové generace (mimochodem – vypadá skvěle), jeho premiéra (a s tím spojená očekávání velkých převratných změn) je ale připravena až na příští rok. Jako bychom museli stále omílat stejnou písničku, revoluce sem a revoluce tam? Co naplat, málokdo se dokáže spokojit s malými úpravami a od sportovních sérií se čekají hodnotné změny. FIFA 06 je ale (pochybnosti stranou) nejfotbalovějším dílem, o čemž vás přesvědčí už v prvních sekundách hry. Konečně nepřesné přihrávky hráčů, konečně střely, které končí daleko, předaleko vedle soupeřovy brány. Konečně hra, v níž je obrana základním pilířem zápasové mozaiky. Pokud nefunguje ona, sesype se vaše taktika jako domeček z karet.

Už když jsem v minulém čísle popisoval novou FIFU či NHL ze stáje stejného výrobce, mluvil jsem o pocitech. FIFA 06 není jen pocitově nejlepším fotbalem, který EA Sports vyrobili a který mimochodem srovnává náskok konkurenčního PES 4, ale potěšila i novinkami a inovacemi. Než přejdu k nim, vysvětlím své předchozí, možná až nebezpečné tvrzení. FIFA 06 dotahuje japonský Pro Evolution Soccer. Ano, je to tak. Čím? Tím, že se mu podobá víc než kdy předtím.


Na hřišti se to hemží hezkými páry


Brazilský taneček

FIFA 06 dotahuje Pro Evolution Soccer, podobá se mu víc než kdy předtím

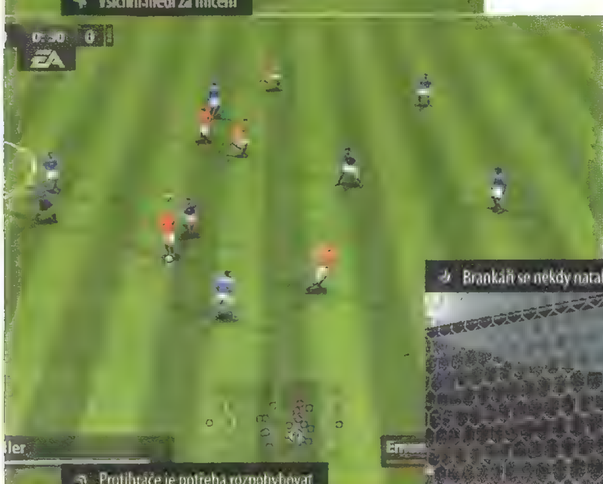


Všichni hledí za míčem

Konkurenci bereme vážně

U EA Sports nemohli přehlédnout japonskou hrozbu a stylu posledního Pro Evolution Soccer přizpůsobili i vlastní hru. Už žádné bláznivé honění za bílým nesmyslem. Naopak, prim hraje rozvážný postup vstříc soupeřově brance, vhodně zvolené rozestavení hráčů a individuální síla fotbalisty. Stop dostaly neustálé souboje jeden na jednoho, které vyznívají ve prospěch bránícího, a nahradil je plynulejší fotbal, plný nahrávek a nepřesností, ale také nádherných (a uvěřitelných) akcí. Vše ale má své mouchy.

FIFA 06 vás dokáže nadchnout i potrápit. Pominu pomalé menu,


Protihráče je potřeba rozpohybovat


Brankáři se někdy natahují marně

PES 5 – FAVORIT PRO LETOŠNÍ ROK?

Loňský rok znamenal na PC přesun sil. Rovnováha se porušila ve prospěch japonského Pro Evolution Soccer, který nabídnul po všech stránkách komplexnější fotbalový zážitek. Letos nám PS2 verze pátého dílu v Lipsku předvedla další krok vpřed. FIFA 06 lépe vypadá, přichází se zajímavějšími novinkami. PES 5 by ale mohl opět vytasit nejsilnější zbraň - hratelnost - kterou svého konkurenta převálcuje.





Dvě stáda jdou na porážku

strany a centr do pokutového území. A koncovka? Často se budete popadat za hlavu, co všechno se dá spálit. A je to dobře. Nevím jak vás, ale mě už neomylní počítačoví „shooteři" z předchozích dílů deprimovali.

Chemická reakce

Vedle hratelnosti ale stojí další novinky, které ze série FIFA stírají prach usazený v posledních letech. Funkční je chemie týmu, kdy se osobnosti a jejich vliv na ostatní hráče skutečně projeví na celém týmu. Na hráče působí vývoj zápasu. Pokud třemi šťastnými góly uzemníte silnou Brazílii, morálka jihoamerických hráčů zmizí kdovíkam a vaši hráči budou po hřišti poletovat jako motýlci.

Lákadlem letošního ročníku měl být i manažerský mód. EA si však nedovolili konkurovat svému FIFA Manager 06, a tak je fotbalová obdoba Dynasty módu z NHL velkým kompromisem. Manažerská práce se scvrkává v obchodování s hráči, vylepšování zázemí a vysílání skautů do různých koutů světa. O finanční zdroje se stará kontrakt se sponzory (vždy jen s jediným!) a také můžete měnit ceny vstupenek (pouze ale volbou ze tří cenových relací). K výše zmíněnému obchodování s hráči se však váže jedna z nelogičností. Proč nejde hráče vyměňovat? Proč všude hrají roli jen a jen peníze? A proč původně slabý německý tým, který dva roky po sobě vyhraje bundesligu a jednou Ligu mistrů, dobří hráči stále odmítají s tím, že mu chybí výsledky a prestiž?

v němž člověk musí kvůli uložení místy až čtyřikrát zbytečně kliknout (otrava), a přejdu k nepřesnostem AI, kde jsou úkoly každého hráče pevně dány. Hra počítá s tím, že si dojdete pro míč v oblasti, která „patří" vašemu fotbalistovi. Stejně tak nepříjemné je automatické přepínání mezi hráči, postavené na preferenci v podobě míče. Jednoduše řečeno – kde je míč, tam jste i vy. Že by bylo čas od času výhodnější stáhnout hráče ze zálohy a nenabořit obrannou čtveřici, to už tvůrcům nedošlo.

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie





Hráč je ten, kdo kazí

Jak už jsem se zmínil, velkou roli přisoudili autoři obraně. Nechcete-li působit neschopně, musíte se přizpůsobit systému vašeho týmu. Pohybovat se podle potřeby celého valu, nevybíhat zbrkle proti soupeři v okamžiku, kdy mu můžete nabídnout šanci k útoku. Paradoxně je to právě sám hráč, kdo kazí a je viníkem vstřelených branek. Jednou provždy si zapamatujte: jedině disciplína a přesné plnění taktiky vás uchrání od gólu ve vlastní síti.

Co ale platí v obraně, liší se na druhé straně hřiště. Zatímco v obranné fázi jste svázáni potřebou neudělat chybu a nenabídnout soupeři ani milimetr prostoru, útočení dává průchod fantazii i fotbalovému myšlení. Stejně využitelná (bez rozdílů) je taktika rychlých nahrávek po zemi, funguje i hra českého nároďáku – nakopávané míče, mířící na obra Kollera. Rovněž platí, že kde není pohyb, tam nejsou šance. Útoky můžete táhnout po stranách hřiště nebo jeho středem, kudy je to ale o poznání těžší. Funguje česká ulička, funguje rychlá kombinace, funguje zatažení míče do

Musíme se učit!

V jedné z televizních reklam tvrdí, že se „musím hodně, hodně učit" – FIFA 06 mi připravila zážitky podobné těm školním. Dokonalé zvládnutí taktiky a systému není otázkou jednoho odpoledne, a i když po čase přichází jistý stereotyp, kterému se žádná sportovní hra nevyhne, měl jsem po letech čekání na krok vpřed konečně pocit, že jím je právě FIFA 06. Jistě, PES 5 se možná tváří ještě o chloupeček uvěřitelněji a fotbalověji, ale nová FIFA v každém směru překvapila. Tvůrci nevařili z vody a za to jim patří velké díky. Pokud bude FIFA 06 prodejně tak úspěšná, jak tomu sám věřím, můžou mít pocit dobře odvedené práce.



Rohové kopy jsou letos bez problémů

VERDIKT

8,1

+ Nejfotbalovější díl
+ Chemie týmu
+ Nádherné akce
+ K úspěchu vede dobrá taktika
+ Grafické zpracování

− Menu
− Chybky v AI
− Slabý manažerský mód

Pořádný krok vstříc skutečnému fotbalu. FIFA 06 s ním má hodně společného.

KONKURENTI: FIFA 2005 **8,0** | PES 4 **9,0** | Beach Soccer **1,5**

Total Overdose



Aneb jak si dosyta zastřílet s tequilou v ruce…

Vítáme vás v přímém přenosu ze soudního přelíčení, ve kterém bude čelit rozsáhlé žalobě nová akce z pohledu třetí osoby. Ta bez předchozího povolení hlásá adrenalin, násilí a mluvu, za kterou by se nemuseli stydět ani obyvatelé černošského ghetta po přečtení slovníku sprostých slov. Do soudní síně vstupuje nejvyšší soudce a snaží se z paruky vyklepat vyspělou kolonii blech. Nechápavě pohlíží na pestrobarevnou krabici hry s ratingem 18+, načež rezignovaně mává na zapisovatelku.

Obžaloba

Obžalovaný Total Overdose je vinen z bezostyšného kopírování Grand Theft Auta, z něhož si vypůjčuje živoucí město, z inspirace Maxem Paynem, který podal námitku proti neoprávněnému zneužití bullet-time efektu, a Princem z Persie, jenž vyslal kohortu harémových tanečnic na protest proti častému převíjení času zpět. Dále si stěžuje muniční průmysl, halekající nad odstavením olověných kulek na listinu ohrožených druhů. Má k tomu obžalovaný co říci?


Takhle se parkuje auto?

„Víte, když vám zabijí tátu, agenta ve službách DEA, při drogové razii v Mexiku, uděláte hodně věcí. Zkopete místní prodavače hot dogů, přidáte se k mafiánskému bossovi, který se stylově vyžívá v řeznictví. Nijak závratně rozvětvený příběh, naštěstí na něj není při všem tom střílení a nadávání čas myslet. Mile mě překvapilo, že město připomínalo jeho obdobu z GTA, byť v dosti okleštěné podobě. Vždy jsem si mohl vybrat z několika úkolů, ale jinak byla má vendeta ryze lineární. Trochu mě nakrklo rozstříhání města na kupu malých zón, které se nahrávaly téměř za každým druhým rohem."

Obžalovaný Total Overdose je vinen z kopírování sérií GTA, Max Payne a Prince of Persia

Výpověď očitého svědka

„Nevím, jestli prodělal akrobatický výcvik nebo jen moc koukal na Matrix, ale hned na začátku vybalil na dvacet druhů plavných kotoulů, střelbu z otočky, v běhu po zdi a další vylomeniny. Při každé kreaci si zpomalil čas, až z toho časové kontinuum dostávalo škytavku. Ten kluk hrál na efekt – vyskakoval z jedoucích automobilů a nabourával je do plynových věží, mexikáni ozbrojení od lopaty po samopaly padali po desítkách. Ale to bylo taky všechno, co zběsilý vrahoun předvedl. Zpomalovačky při každém větším výbuchu začaly brzy lézt na nervy, stejně jako postupem času jednotvárná akce. Ještěže všechno rychle odsýpalo, početné bonusy jako držení dvou zbraní nebo instantní postřílení všech okolo se plnily s automatovým tempem, a když člověk moc nepřemýšlel, mohl u sledování toho týpka strávit pár dobrých hodin. Tím spíše, když k poslechu hrála správně nářezová hudba z kuchyně kapel Molotov nebo Delinquent Habits."

Žánr Akce :: **Výrobce** Deadline Games :: **Vydavatel** Eidos :: **Distributor v ČR** CD Projekt :: **Homepage** www.totaloverdose.com :: **Platforma** PC, PS2, Xbox :: **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB na HDD :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 999 Kč

Rozsudek

Total Overdose je mainstreamovým skloubením zjednodušeného GTA, neustálého zpomalování času a hromady výbuchů, které sází na neutichající monolog zbraní a drsňáctví hlavního hrdiny. Spousta bonusů, vtipných scének a šíleně rychlé hratelnosti zachraňují hru od čirého průměru, kam ji uvrhává hranatá grafika a křeče palce z neustálého zapínání bullet-time efektu. Verdikt je jasný: Brát pouze, pokud není po ruce nic lepšího. Proces je u konce, obžalovaný může podat odvolání se všemi náležitostmi (úplatek, láhev stoleté whisky…) v redakci Doupěte.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

MEXIKO – LŮNO KRVAVÝCH MASAKRŮ

Total Overdose se nijak netají inspirací kultovními filmy Roberta Rodrigueze, které předvádějí Mexiko jako semeniště drogových mafiánů, přestřelek a chrabrých pistolníků. Hrdina hry Cruz si z filmů vypůjčuje například kytarová pouzdra osazená těžkými kulomety a další rekvizity. Rodriguezova mexikánská trilogie započala nenápadným projektem El Mariachi (1992), pokračovala přes úspěšného Desperada (1995) až k dva roky starému Once Upon a Time in Mexico.


Střelba ve výskoku, v padu, z otočky



Vhodné pro: Všechny el gringos, kteří si chtějí zastřílet

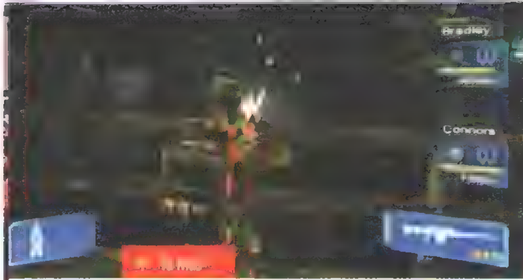
VERDIKT 6,1

+ Neutichající střelba
+ Množství efektních pohybů
+ Atraktivní prostředí
+ Už jsem zmínil střelbu?

– Stále o tom samém
– Konzolová grafika
– Město vypadá chudě

Total Overdose nepřináší nic nového, jen osmnáct akcí nabitých misí, které se odehrávají v mexickém městě zločinu s konzolovou vizáží.

KONKURENTI: Grand Theft Auto: San Andreas | Max Payne 2 | True Crime: Streets of L.A.





Conflict: Global Storm

Teroristé mají problém

Žánr Akce :: **Výrobce** Pivotal Games :: **Distributor v ČR** CD Projekt :: **Homepage** www.conflict.com :: **Platforma** PC, X Box, PS2 :: **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 2,4 GB na HDD, 64MB grafická karta :: **Lokalizace** Titulky :: **Cena** 999 Kč

Vhodné pro: Odpůrce terorismu

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

Global Storm je čtvrtým pokračováním série Conflict, která se z hlediska kvality svých titulů nejčastěji přirovnává k jízdě na horské dráze; křivku úspěšnosti minimálně jednou dělil od země jen kousíček, několikrát se však také téměř dotýkala výšin nebeských. Jak dopadla Globální bouře? Pořádně se držte, pojedeme z kopce!

Global Storm vrací sérii do původních kolejí boje proti terorismu, který v blízké budoucnosti začal nebezpečně rychle pokrývat svět jako černý mrak slunečnou oblohu. Po delší době se setkáváme s tvářemi známými z původních Desert Storm, konkrétně jde o Red Team, jehož členové (Bradley, Foley, Connors a Jones) prošli tvrdým protiteroristickým výcvikem, aby mohli naposledy a jednou provždy skoncovat s celosvětovou špínou. Co to znamená pro hráče? Zadané úkoly už neřešíte pouze v jedné stručně zadané lokalitě, nýbrž na mnoha místech planety.

Za dvě hodiny zjistíte o hře vše podstatné

Hru začínáte (po ne zcela vydařené operaci) přivázáni k židli v temné místnosti kdesi uprostřed džungle. Pro normální smrtelníky možná neřešitelný problém, ne však pro speciálně vycvičeného vojáka. Správně mířené bodnutí nožem řeší situaci a otevírá cestu dalšímu putování. Mise budete plnit v drtivé většině případů v exteriérech, s volností ale nepočítejte. Prim hraje lineární pohyb doplněný likvidací spousty nepřátel, sem tam proložený jednoduchými a nevýraznými úkoly.

Přítomnost nepřátel většinou nijak zvlášť nevzruší. Naopak, jako by si na kombinézu sami napsali do očí bijící nápis „Zastřel mě!". Příkladem může být situace, kdy po vás pálí chytře schovaný kulometčík. Jinde by se pokus o jeho oběhnutí a následný vpád zezadu rovnal jisté smrti, v Global Storm nikoliv. Útočník na vás reaguje buď zpomaleně, nebo vůbec. Není problém stát za jeho zády i desítky sekund.

Zhruba patnáctka misí nabízí přibližně deset hodin čistého herního času, nicméně už po čtvrtině této doby vám titul naservíruje vše zajímavé. Zbývající čas budete skučet nad zahozeným potenciálem, který se tvůrcům bohužel nepodařilo ze hry vytěžit.

Po technické stránce nepředstavuje Global Storm žádný zázrak. S prostředími si autoři evidentně příliš práce nedali, několik jich je dokonce nebezpečně podobných těm z předchozích dílů. Textury mohly (měly) být živější, na druhou stranu zpracování vojáků je poměrně zdařilé. I když ovládání je jednoduché a kamera pozlobí jen několikrát, předělávka z konzolí je patrná víc, než by bylo zdrávo.





VERDIKT

6,0

\+ Staří známí
\+ Zajímavá prostředí

− Umělá inteligence
− Technické zpracování
− Stereotyp

Lepší výbava a výcvik ještě neznamená lepší hratelnost. Velký comeback se bohužel nekoná.

KONKURENTI: Battlefield 2 [illegible] | Boiling Point: Road to Hell [illegible] | Conflict: [illegible] Storm Nehodnoceno

Blitzkrieg 2

Největší vojenský konflikt opět se stejnými chybami

Představte si na chvíli, že Německo vyhrálo druhou světovou válku. V naší malé protektorátní zemičce vše dostává nový rozměr. Nejčtenějším tuzemským deníkem je bulvární magazín „Dva Blesky", zachycující drby z osobního života nacistických celebrit. Vítězem populární pěvecké soutěže „Der Sauberstar" se stává bavorský talent Heider Janků. Jedna věc ale zůstává stejná – počítačové hry z „druhé světové".

Vhodné pro: Hráče, kteří umí odpouštět

Bleskově začne nudit

Nelekejte se, jsme zpátky v realitě. Děsivý úvod měl být jen předzvěstí ostré kritiky hry, neboť kdyby bylo „klišé" akademickým titulem, Blitzkrieg 2 by mohl promovat bez řádného studia a obhajoby. Z předchozích dílů sice víme, že Blitzkrieg je špičkou ve svém žánru, ale dá se o jeho pokračování říct totéž? Kromě stále stejného vzhledu a konceptu hry jsou hlavní „Goebbelsovou nohou" stereotypní mise. Nejde ani tak o jejich obsah, jako o samotnou formu. V zásadě máte za úkol dostat se z jednoho koutu mapy na druhý, nebo se snažit ubránit pláž před dotírajícími Japonci, popřípadě zařídit pro turisty jízdu rozbořenou Paříží ve vyhlídkovém tanku.

Na druhou stranu v šedesáti osmi misích se lze jen těžko neopakovat. Přesně takové číslo nachystali autoři hry pro stratégy požitkáře a hráče „hardcoráře". Daň za příslib dlouhých válečných večerů je však vysoká – obsah kampaní je po čase stejně nudný jako texty skupiny Holki. Počáteční nadšení z vojenské vřavy se tak s postupem času mění na likvidaci hráčovy trpělivosti z neustálého omílání těch samých témat, kterým předchází ty samé briefingy. Občas se ale i zasmějete…



Tankové setkání v „mlze"



Vyhlídkové lety nad Lyonem

VyHlazení

V momentě, kdy si možná sáhnete na dno své herní tolerance, se může stát, že budete svědky brutálních vyhlazovacích akcí v podání svých jednotek. Důkazem budiž dvacet kaťuší, patnáct tanků a několik havarijních vozů, které mi hra poskytla u Stalingradu. Německé jednotky pak byly bez šancí. Z nebe na jejich hlavy padaly 50mm silné ocelové kroupy. Misi jsem splnil v rekordním čase, který může směle konkurovat rychlosti útěku milionáře Krejčíře z vily.

Nevyhlazujete ovšem jen vy počítač, ale i počítač vás. Když se tak stane, nezoufejte si - tlačítko v pravém dolním rohu obrazovky je víc než užitečné. Můžete s ním přivolat potřebné posily v podobě tanků, letecké podpory a pěchoty. A když říkám přivolat, myslím tím doslova „přivolat". Do dvou vteřin od stisknutí tlačítka se za vámi objeví osm tanků a dvě divize výsadkářů. Rozhodně příjemné zjištění. Jen jsem netušil, že technologie teleportu byla všem známá již za druhé světové války. Vrcholem všeho bylo naběhnutí skupiny vojáků pod vlastní tank. Jak rychle přišla, tak stejně rychle i odešla. V tu chvíli jsem už opravdu nevěděl, jestli se mám smát, brečet nebo zbláznit.

Žánr [illegible] ▸ Výrobce [illegible] ▸ Distributor [illegible] ▸ Homepage [illegible] ▸ Minimální konfigurace [illegible] ▸ Lokalizace [illegible] ▸ Cena [illegible]



Lightshow Davida Copperfielda

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

Košer rodokmen

I přes zřejmé nedostatky a vtipné herní momenty má Blitzkrieg 2 své kvality a zaslouží respektu už z toho důvodu, že se jeho předchůdci zapsali do síně slávy realtimových strategií. Osobně se budu modlit, aby tvůrci urychleně vydali patch, který by jako make-up zamaskoval ohromné jizvy po vývojářském akné.

Kampaň je po čase stejně nudná jako texty skupiny Holki



VERDIKT

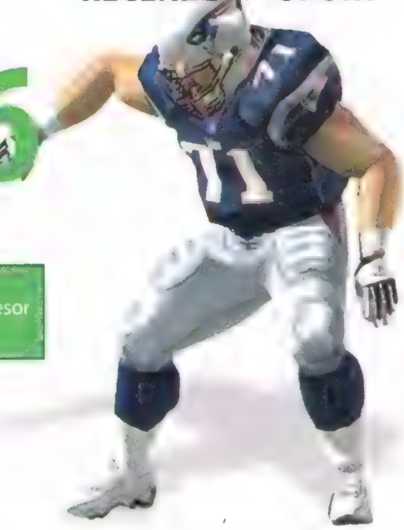
6,9

\+ Dlouhá životnost
\+ Dobová videa

– Občas nesmyslné chování jednotek
– Stereotypní mise
– Hudební doprovod
– Nulové možnosti kamery

Nezavrhněme hned, co není dokonalé. Na druhou stranu i s chválou se musí šetřit.

KONKURENTI: Blitzkrieg 7,0 | Deserts Rats vs. Afrika Korps 7,1 | Sudden Strike 2 7,0



Madden NFL 06

Továrna na virtuální bolest

Žánr Sport ▸ **Výrobce** EA Sports ▸ **Distributor v ČR** EA Czech ▸ **Homepage** www.easports.com/sports/madden06 ▸ **Platforma** PC, PS2, Xbox, GC, Xbox 360, PS3, NDS, PSP, Java ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD ▸ **Lokalizace** Manuál ▸ **Cena** 1 299 Kč



Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajdá

Jednička, dvojka, trojka a pětka nahoře chybí, šestka a sedmička kaz. Pane Brady, ta osmička musí ven!" Zatímco doktor pokračuje v děsivém výkladu, sestra nestačí zapisovat. Pacient Tom Brady sedí v zubařském křesle a poslouchá o nadělení, které mu vzniklo v ústech. Jak to tak vypadá, má amerického fotbalu plné zuby!

Krok vpřed, čelem vzad

Jednomu z nejlepších quarterbacků týmu New England Patriots se asi nebudeme divit. Neseknuli byste s aktivní kariérou, abyste mohli kdykoli a beze strachu kousnout do nezralého jablka? Díky Madden NFL 06 naštěstí k žádnému poškození dutiny ústní nedojde a zuby si zkazíte maximálně pojídáním cukrovinek při jeho hraní.

EA Sports se nejen letos činí a NFL je rok od roku lepší. Minulý ročník patřil k nejlepším sportovním hrám od EA a letos tomu není jinak. Loni se tvůrci na naléhání fanoušků rozhodli vylepšit defenzívu, neboť ze starých dílů jsme byli zvyklí prokličkovat s hráčem z vlastní obrany až na touchdown (což sami uznáte, není normální). Funkce nazvaná Hit Stick quarterbackům usnadňovala pohyb mezi útočníky, kteří následně padali na zem rychlostí kokosáku.



Ten, co tančí s quarterbacky



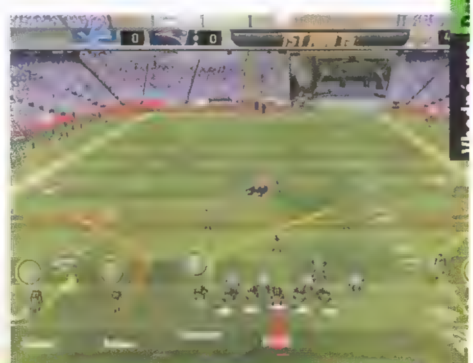
Letos doznaly obranné funkce hráčů několika „vylepšení", která jsou však spíš tvůrčím krokem do minového pole herní dekadence. Řeč je především o novince s názvem Quarterback Vision Control. Když jsem zmíněnou specialitku viděl v akci, málem mě klepla elektronická pepka. V jednom z utkání play-off Superbowlu z hřiště vymizeli všichni spoluhráči s výjimkou jednoho quarterbacka a dvou útočníků. Panika? Je na místě. Z hrozivě vypadající chyby se vyklubala možná ještě hrozivější: tzv. inovace.

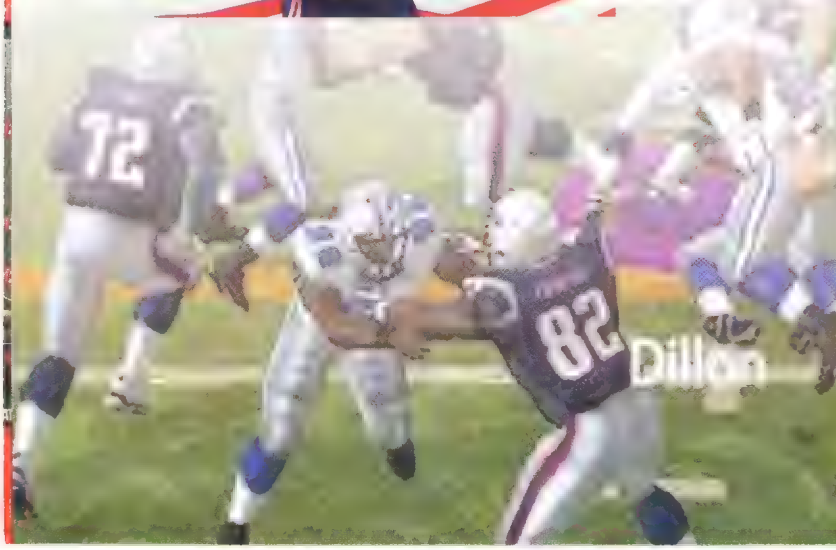
Za jistých okolností během hry dochází k zúžení hráčova zorného pole až do té míry, aby přesně odpovídalo realitě. U šikovnějších obránců je výsledkem pohled na několik vlastních spoluhráčů, kterým pak můžete adresovat přihrávku. V případě nováčků si ale budete připadat jako slepec uprostřed osmiproudé dálnice. Je logické, že nezkušení hráči nemají vypěstovaný kvalitní herní přehled, nic by se ale nemělo přehánět. Celkově se novinka jeví jako krásný nápad, který ale uváznul ve stádiu betatestu.

Vše odpuštěno

Dost však kritiky! Madden 06 možná má slabé stránky, to ale ještě neznamená, že si nezaslouží slova chvály. Do detailů byly vypilovány loňské novinky Defensive Playmaker Control a Ask the Madden, v nichž je nyní na výběr větší množství herních taktik. Po stránce hratelnosti je nový Madden návykový jako nápoje Coca-Coly, což bohatě stačí k tomu, aby si odnesl téměř osmičkové hodnocení. Důkazem jsou nekonečně pestré variace herních situací, výborný komentář a detailní statistiky každého hráče, které potěší zejména šťouraly mého typu.

U Madden byl pro letošní rok zkrácen název o dvě cifry, což se však ani v nejmenším nedotýká jeho celkových kvalit. Ačkoli Madden 06 již není revolučním, ale pouze evolučním krokem vpřed k dokonalému zážitku z amerického fotbalu, rozhodně si zaslouží vaši pozornost. Už jen proto, že u počítačové hry vám zůstanou zuby hezky pohromadě.





VERDIKT

7,8

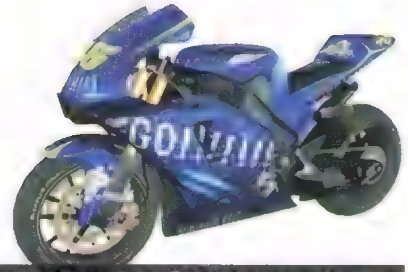
➕ Nedotažený QB Vision Control
Skvělá hratelnost
Nádherná grafika
Nízké HW nároky

➖ Méně inovací
Nevyváženost hudebního doprovodu

Již tradičně vydařené pokračování série Madden. Americký fotbal zůstává v rukou EA Sports i pro další volební období.

KONKURENTI: NFL Street – [illegible] 2005 7,5 | Rugby 2005 7,9

Moto GP 3



Cítíte vůni spáleného benzínu?

Žánr Závody :- **Výrobce** Climax :- **Distributor v ČR** CD Projekt :- **Homepage** www.motogpthegame.com :- **Platforma** PC, Xbox :- **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, grafická karta :- **Lokalizace** Manuál :- **Cena** 999 Kč



Vzhůru za vítězstvím





Jenom nespadnout!

Nebýt profláknuté série Moto GP, která si už několik let užívá dominantní postavení na trhu, neměli by si milovníci motorek na co sednout. Ačkoliv se druhý díl série může pyšnit označením nejlepšího motorkářského simulátoru na PC, kdo by v něm hledal sebemenší náznak realismu, patrně by neobstál. Ale co není, může být, zvláště když se přiblížilo pokračování s vystižným podtitulem Ultimate Racing Technology v názvu. Podle tvůrců znamená revoluci. Podle mého jen lehce vyšperkovanou kopii svého předchůdce. Adrenalinové závody v Moto GP 3 opět dokazují, proč se milovníkům rychlých kol trefně přezdívá „dárci orgánů".

Za hranicemi okruhů

Třetí Moto GP by se s mírnou dávkou nadsázky dalo hodnotit jako modifikace, či snad lehké vylepšení druhého dílu. Novinek je několikanásobně méně než policistů při utkáních naší první fotbalové ligy. Srdce pravého milovníka motorek poskočí radostí při pohledu na zbrusu nový Extrém mód, pod kterým si autoři představují jízdu všude, kde je to za normálních podmínek takřka nemožné. K dispozici je šestnáct městských a příměstských tratí, kde se za vítězství nesbírají body, nýbrž peníze, které následně můžete využít ke koupi lepší motorky či úpravě té stávající. Takové NFS: Underground na dvou kolech.

V novém režimu se dostanete i do města ve stylu NFS: Underground

Na své si přijdou i milovníci seriálu Grand Prix. Kariéra je podporována šestnáctkou oficiálních tratí (brněnskou nevyjímaje) a kompletní jezdeckou sestavou minulé sezony. Těšit se můžeme na jezdecká esa typu Rossi, Melandri nebo Biaggi, jejichž stroje se také pyšní oficiální licencí. V době, kdy formuli 1 pevně třímá Sony, je mistrovství světa silničních motocyklů jedinou štací všech milovníků dravé okruhové jízdy na PC

Arkáda jako řemen

V průběhu závodů je ale hůř. Slibovaného realismu se dočkáte pouze, co se kolizí se soupeři týče. Ve výsledku bude vaše kombinéza často ušpiněna asfaltovou pokrývkou, eventuálně bahnem a pískem – to když si to zamíříte do ochranných zón kolem trati. Vše ostatní známe z druhého dílu; zatáčky se po krátkém cviku dají vybírat s mistrovskou přesností a vyhrát závod i na zvýšenou obtížnost se stává téměř formalitou. Mrzuté.

Ani technická stránka nového Moto GP nepatří k věcem, kterou by si autoři nechali zapsat zlatým písmem do kroniky svých úspěchů. Grafika se hanebně podobá předchozímu dílu, diváci jsou klasicky placatí a okolí tratě je mnohdy nechutně statické. Nedostatky má však skrýt stín multiplayeru. Embedded Online Gameplay je podle autorů revolucí ve hře více hráčů; v praxi jsme se dočkali systému, v němž vás hra automaticky připojí do závodu, který odpovídá vašim schopnostem. Uživatelé bez internetového připojení si musí vystačit se standardním splitscreenem.

Ať chceme, nebo ne, Moto GP 3 si své zákazníky najde po celém světě. Nejen z důvodu, že je v současné době jediným titulem se silničními motocykly na trhu, ale především díky proslulosti předešlých dílů. Úplní nováčci si ke konečnému výsledku mohou přičíst bod, vám ostatním hravě postačí kombinéza z minulého roku.



Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

VERDIKT

7,4

+ Extrém mód
+ Hratelnost
+ Oficiální licence

− Nic nového
− Podobnost s druhým dílem
− Nevábné okolí tratě

V porovnání s předešlými díly se Moto GP 3 jeví jako slabý odvar stále stejné polívčičky. Bohužel.

KONKURENTI: Moto Racer 3 **6,0** | Motocross Mad **8,0** | Road Rush **Nehodnoceno**

Vhodné pro: Silniční dárce orgánů


Max!
Fakt.
Co?
No, muzika.
Fresh hity.
Mega hvězdy.
Styl.
Máš?
OK.
Tak laď!
MAX
MAXXIMUM MUZIKY
RADIO
EVROPA 2
www.evropa2.cz
105,5 FM Brno • 105,1 FM Jihlava • 90,5 FM jižní Čechy
101,3 FM Plzeň
92,2 FM Plzeň-město • 88,2 FM Praha • 88,0 FM
98,3 FM Špindlerův Mlýn
107,2 FM Ústí nad Labem • 99,5 FM
106,7 FM Znojmo



Battle of Britain II: Wings of Victory



Kdo se nám postaví?



Ve dvou se to lépe táhne

Hráčův rádce vám v aktuálním čísle nabízí přehled nejlepších her, které kdy ovládly nebe nad námi. Druhou světovou válku si vzalo na paškál mnoho z nich, včetně horké novinky, která (pro mě překvapivě) splnila očekávání hardcore fanoušků. Battle of Britain II není jen kopií již dobře známého: nabídne vám dostatek důvodů, proč po dlouhé době přesedlat z oblíbeného IL2 Sturmovik.

Prvním důvodem je rok 1940. Rok útrap a strastí pro britské impérium, čelící neustálému bombardování ze strany německých uzurpátorů. Přestože Battle of Britain II vybízí k obraně spojeneckých zájmů, neposadíte se pouze do anglického Spitfire či Hurricane, ale také do strojů německé provenience – Messerschmitt a Stuka. Aby se fanoušek nenudil, může řízení letadla vyměnit za jednu ze střeleckých kabin – a zde se pak za hukotu kulometů vyřádit na nepříteli.

Základem každého správného letounu je ale kokpit a ovládání dvoukřídlého miláčka. Battle of Britain II nabízí plně interaktivní kokpit, s nímž vás mimo jiné čeká i plně realistická procedura vzletu. Tvůrci si potrpěli na historickou přesnost, a tak se můžete těšit nejen na autentické kampaně, ale třeba i takové specialitky, jako je radarový systém tvořený ze skutečně existujících bodů a věží podél celého britského pobřeží.

Vaším skutečným nepřítelem bude mimo ostatních letců (mise jsou rozmanité a čekají vás skutečně obrovské bitvy) také počasí. Turbulence není jen pojem, ale nepříjemné zpestření každého letu. Aktuální počasí v misích kampaně opět odpovídá informacím, které byly zachovány ještě z druhé světové války. Předností umělé inteligence jsou stejná omezení, jako má sám hráč: počítač nepředvede obrat, který by skutečný letoun i pilot nezvládl, což z něj činí přijatelnějšího soupeře. Ani tak vás ale nečeká žádná procházka růžovým sadem.

K pomyslném vrcholu Battle of Britain II schází několik věcí: lepší grafika, méně problémů se spouštěním a atraktivnější náplň, která přece jen zaostává za nadále kralujícím IL2 Sturmovik. Pokud se ale rozhodnete opustit Rusko a zamíříte si odzkoušet Battle of Britain II, rozhodně neprohloupíte.

VERDIKT 7,2

+ Zajímavá kampaň
+ Realistické počasí
+ Dobrá AI
+ Druhá světová ze dvou pohledů

− Průměrná grafika
− IL2 Sturmovik toho nabídne víc

Kvalitní letecký simulátor, který ale zaujme jen hardcore fanoušky létání a druhé světové války.

2 Fast Driver





Pokud se podíváme na poslední měsíce a léta, vyjde nám po odečtení několika výjimek jednoznačný výsledek – hernímu světu vládnou akční hry, stále žádané zůstávají RPG a strategie, svůj díl si ukrajují multiplayerové tituly. Žánrem, který přitahuje mladé i staré, nebo ženy i muže bez rozdílu, jsou ale závodní hry. Dnes si o jedné z nich povíme víc. Tento příběh nebude končit happy-endem – naopak, čeká vás pravý a nefalšovaný horor.

Polsko nebo Amerika, všude vznikají béčkové tituly, které mají jen nakrmit hladovějící zákazníky. Jedním z krásných úkazů je Play Publishing našich severních sousedů, jenž měsíc co měsíc rodí podprůměrné výtvory, které se ale i tak dobře prodávají – stačí správně zacílit (na herní analfabety) a přidat příznivou cenu (ta by se pravda líbila i nám ostatním), a máte vystaráno. 2 Fast Driver není jiný.

Závodní hra je v případě 2 Fast Driver možná trošku nadnesené označení. Závodit se bude, ale skutečné závody nečekejte. Po spuštění hry na vás vybafne příšerné intro, následované povedeným menu. Už nabídka nastavení však připomíná spíše freewarový titul. A herní módy? Máte tu pouze závod proti počítačovým soupeřům, v němž si výhrou otevíráte přístup k jedné z 30 tratí. Hra obsahuje zhruba osmičku různých prostředí – dráhu vystavěnou na zelené louce, ulice města, přírodu i zimní nečas.

Bohužel, nečekejte nic víc než kroužení a ploužení. Čekají na vás pomalá, stará auta a tupí protivníci, jejichž umělá inteligence se omezuje na vykonávání příkazu „jeď nejrychleji, jak můžeš, bez ohledu na okolnosti". Jestli se tedy v jejich případě ještě dá o inteligenci mluvit. Pokud se snad dva soupeři čelně střetnou, nepřeřadí na zpátečku a nesnaží se dále pokračovat – zkrátka jen přetlačují soupeře, což nevede k žádnému výsledku. A to je i na mě příliš silná káva.



K výše řečenému nemá smysl psát dlouhý závěr. 2 Fast Driver je hloupá pseudohra, za kterou by mohl jen blázen utratit těžce vydělaný peníz. Bohužel, i tací se zřejmě najdou.

VERDIKT 1,5

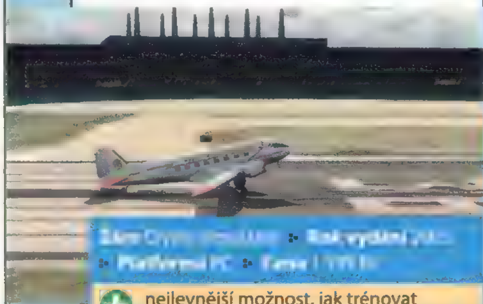
+ Žádné

− Ovládání
− Grafika
− Absence AI
− Nedostatek módů
− Zkrátka a prostě: VŠE

Velká blbost, která je ještě blbější, než byste čekali.

MS FLIGHT SIMULATOR 2004

Létání nemusí být nutně spojeno s válkou. Velkou oblibu si za dobu svého působení získala i sága simulátorů civilních strojů od Microsoftu. Maximálně realistický požitek z řízení malých cestovních letadel i obřích Boeingů na pozadí reálných lokací učaroval nejednomu fanouškovi letadel.



Žánr [illegible] ▸ **Rok vydání** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** [illegible]

(+) nejlevnější možnost, jak trénovat na pilota

(−) složité ovládání, bez joysticků a pedálů poloviční zážitek

IL2 STURMOVIK

Přístupnost pro laiky i zkušené piloty, realistické zpracování konfliktu, spousta různých letadel – to jsou přednosti krále simulátorů z druhé světové války. Sturmovik vás navzdory svému jménu posadí do kokpitů hned několika různých ruských i německých strojů v bitvách na východní frontě.



Žánr [illegible] ▸ **Rok vydání** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** [illegible]

(+) variabilní hratelnost, cena, stále populární

(−) starší hra

LOCK ON

Nechcete se patlat s prehistorickými letadly? Chcete rychlost? Chcete modernu a naváděné střely? Sáhněte po Lock Onu. Nabídne vám poměrně náročnou simulaci moderních bitevníků východního i západního bloku. Nechybí ani helikoptéry.



Žánr [illegible] ▸ **Rok vydání** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** [illegible]

(+) realistické zpracovaní

(−) absence několika známých letounů

Hráčův rádce

V oblacích

Vítejte na palubě letu napříč herní historií, který vám nabídne stovky hodin zábavy. Podíváme se totiž na nejvýznačnější letecké hry všech dob. Poletíme těsně nad hladinou, abyste si mohli všechny tituly dobře prohlédnout. Připravte se na několik mezipřistání. Počasí je skvělé, mírný vítr o rychlosti metr za sekundu a teplota 24 stupňů. Připoutejte se, prosím, startujeme!

FREELANCER

Létání po jedné planetě je nuda, zvláště když můžete křižovat celé galaxie. K dokonalosti tento názor dovedl Freelancer, který vás zavede do futuristického konfliktu v obřím světě, po němž můžete poletovat takřka bez omezení.



Žánr Arkádové letecké RPG ▸ **Rok vydání** 2003 ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** 299 Kč

(+) nelinearita, spousta herních možností, svoboda

(−) místy stereotypní úkoly

TIE FIGHTER

Jestliže krájíte chleba světelným mečem, má pro vás z celého výčtu smysl jedna jediná hra. I když po TIE Fighterovi vyšlo ještě pokračování, pro mnohé z fanoušků se jedná o nejlepší hru z prostředí Hvězdných válek vůbec, ačkoliv jste měli možnost hrát pouze za Impérium.



Žánr [illegible] ▸ **Rok vydání** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** [illegible]

(+) skvělý simulátor imperiální letky

(−) stáří hry, pouze imperiální letouny

RED BARON 3D

Stejně jako v jiných odvětvích, i v oblacích na sebe většinu pozornosti poutá druhá světová válka. Pokud byste rádi zavítali do hlubší historie, „nejnovější" simulaci objevíte v roce 1998. Legendární Red Baron 3D však rozhodně není králem z nouze. Kvalitní hra vám připomene, jak klíčové mohou být problémy jako zaseknutí náboje apod.



Žánr Simulátor z 1. sv. v. ▸ **Rok vydání** [illegible] ▸ **Platforma** PC ▸ **Cena** Neprodává se

(+) unikátní zážitek z létání, stařičké stroje

(−) stáří hry

K výběru si přičtěte sérii Wing Commander. Více o ní se dočtete v Nostalgii.

Za pakatel

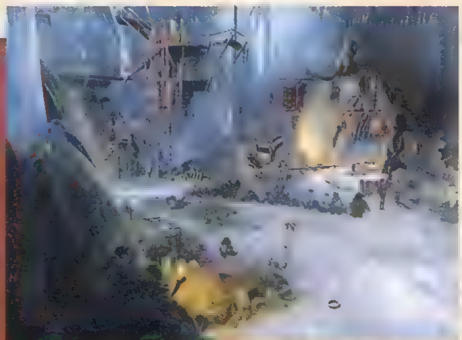
299 Kč 199 Kč 499 Kč

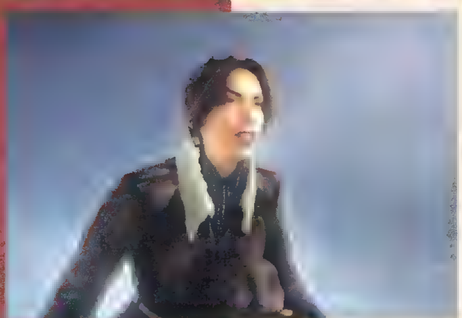
Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji



Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

SYBERIA 2





7,5

Žánr Adventura :- **Výrobce** Microids :- **Vydavatel** Cenega :- **Rok vydání** 2004 :- **Lokalizace** Titulky :- **Cena** 299 Kč

Žánr Akce :- **Výrobce** Illusion Softworks :- **Vydavatel** Cenega :- **Rok vydání** 2002 :- **Lokalizace** Kompletní :- **Cena** 599 Kč

MAFIA

Přiznávám se hned na úvod – jsem zaujatý. Proto si tu teď povídáme o Mafii, i když za stejnou cenu se nově prodávají i další dva (novější) tituly brněnských tvůrců. Proto je zde hra, která lehce přesahuje cenovou hranici obvyklou v Za pakateli, a proto také její hodnocení jako by nepodléhalo zubu času.

Mafia byla jednou z nejlepších her roku 2002, nicméně příběh, atmosféra a neopakovatelné ztvárnění třicátých let 20. století z ní dělají titul, který i v dnešní době těžko hledá konkurenci. Zatímco GTA se rozběhlo do šíře a ideálu svobody, Mafia vám nabídne konzistentní svět, životní osud jednoho muže, který se nechtěně zapletl s mafiánskou rodinou. Filmové pojetí hráče kupodivu nesvazuje a nechává mu značnou míru volnosti. Byť mnozí dodnes spílají autorům za přehnanou náročnost závodu tehdejších formulí, který musel hráč vyhrát, je to právě značná variabilita misí, jež představuje jeden ze základních pilířů úspěchu. Čeští hráči si navíc k dobru mohou připočíst skvělý dabing, který dokázal, že i naše mateřština může ve hře znít přirozeně a profesionálně.

8,8





Žánr Realtime strategie :- **Výrobce** Digital Reality :- **Vydavatel** Cenega :- **Rok vydání** 2004 :- **Lokalizace** Titulky :- **Cena** 299 Kč

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

7,3



Další hry za pakatel

Chicago 1930	Strategie	180 Kč	Score
Posel Smrti	Adventura	189 Kč	Level
Hidden and Dangerous 2	Týmová akce	599 Kč	Cenega
Vietcong	Akce	599 Kč	Cenega
Big Mutha Truckers 2	Závody	299 Kč	US Action
Singles 2	Strategie	299 Kč	US Action
Pacific Storm	Strategie	299 Kč	US Action

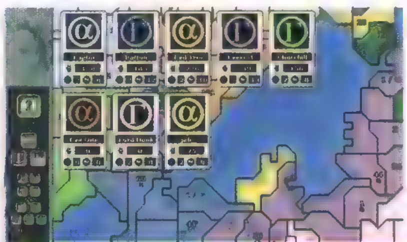
FreeHry

freehry.doupe.cz

0 Kč

THE STRATEGIST

Her je na světě mnoho. Nicméně v jednom žánru autoři zaostávají. Kvalitních strategií je jako šafránu a ne a ne jich přibývat. Možná ale svítá na lepší časy. Alespoň v oblasti freewarovek. Jednu vydařenou strategii tu pro vás mám. Nazývá se The Strategist a nutno dodat, že na prestižních serverech sbírá pouze kladná hodnocení. A o čem vlastně pojednává? Jakožto diktátor ovládáte prozatím jen malé území. Je však jen otázkou času, kdy expandujete do sousedních teritorií. Postupně se rozrůstáte, nabýváte na počtu obyvatel a úměrně s tím se zvyšuje i obsah pokladny. Za peníze dokupujete další vybavení pro armádu, posilujete obranu a tak pořád dokolečka. Zkrátka klasický princip kvalitní strategie.



ID 111673
Žánr Strategie
Výrobce Oxeye Game Studio
Velikost 9,8 MB

8,1

TRACKBALLS



Když spatřila světlo světa stařičká arkáda Marble Madness, lidé se nevěřícně chytali za hlavu. Jak může být ovládání koule po plošinách zábavné? Věřte mi, může. Nekonečné honby po nejvyšším skóre o velkých přestávkách mám dodnes v paměti. O několik let později, tedy dnes, mě nadchl jeden z mnoha remaků zmiňované hry. Trackballs sice nenabízí nic nového, avšak to staré a osvědčené podává na zlatém podnose. Opět ovládáte kouli a po proklatě úzkých plošinách se snažíte dojet až do cíle. S fyzikou si autoři dokonale vyhráli, takže nakloněnou rovinu či schody skutečně poznáte. Pakliže hledáte to „pravé ořechové" pro nudné odpoledne, Trackballs je jasná volba.

ID 111641
Žánr Arkáda
Výrobce Broxvall
Velikost 5,4 MB

8,8

METEOR 2

Pamatujete freewarovou hru Meteor? Běsnili jste ve vesmíru a sestřelovali cizí tělesa, která nějakým způsobem ohrožovala planetu Zemi? Pokud ano a bavila vás, neváhejte a rychle si stáhněte přímé pokračování. V něm se vrátíte z hvězdné túry zpátky domů. Zasloužený odpočinek však netrvá dlouho. Ani se nestačíte aklimatizovat a už jste přímo v epicentru další akce. Heslo dne: střílet, střílet a ještě jednou střílet. Samozřejmě všechno živé, nebo vše, co se alespoň trochu hýbe. K dispozici máte široký zbrojní arsenál, různá vozidla, vznášedla i lodě. Možností, jak likvidovat nepřátelské jednotky, je skutečně mnoho. A když náhodou budete v obležení, stačí přivolat účinné posily, které oponenty roznesou na kopytech. Zábava je zaručena.



ID 111635
Žánr Akce
Výrobce James Bunting
Velikost 56 MB

8,7

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

Moorhuhn útočí

Phenomedia AG je v oblasti freeware / shareware stejně zvučné jméno, jako Dášenka mezi pejsky. Proslavila je zejména nesmrtelná série Moorhuhn a slepičí protagonista v hlavní roli. Slepička si zalétla do vyprahlé prérie, zajezdila si v automobilu, prozkoumala hrobky egyptských faraónů a dokonce i přezimovala v sousedním Německu. Její zážitky z cest by v tištěné formě bohatě vystačily na knihu – a nejen na jedinu. My se však v tomto čísle mrkneme pouze na jednu část hry Moorhuhn, a sice tu střeleckou. Chcete vidět, jak vznikala revoluce?

Moorhuhn Jagd

Debutový titul, který Phenomedii AG vyšvihl na přední příčky oblíbenosti. Zakázky na reklamní hry se od této chvíle jen hemžily. Nejdůležitější však bylo, že sága zběsilého střílení po létajících slepičkách začala.

8,6

Moorhuhn 2

Nové prostředí, některé skryté bonusy, špetka vylepšené grafiky a hlavně desítky hodin neutuchající zábavy. Co víc jsme si mohli od druhého dílu přát? Snad jen větší časový limit, aby bylo skóre zase o něco lepší.

8,8

Moorhuhn Winter Edition

Zimní edice se od druhého dílu téměř nelišila. To samé, jen v bledě modrém. Myšleno doslova, neboť původní prostředí bylo zasněženo. Paradoxně je právě Winter Edition považován za nejlepší díl série.

8,7

Moorhuhn 3

Za nejhorší díl série je považována „trojka". Po grafické stránce se Moorhuhn výrazně zlepšil, pověstná hratelnost ale byla tatam. Diagnóza proto nepřekvapí. Příliš mnoho fičurek a žádná akce nejsou cestou k úspěchu.

7,5

Moorhuhn X

Po dlouhé pauze se ke stažení objevil Moorhuhn X. Davy šílely a měly k tomu pádný důvod. Moorhuhn X nabízel (a dodnes nabízí) perfektní grafické zpracování, vynikající zvuk a hratelnost jako žádný jiný díl předtím.

9,1

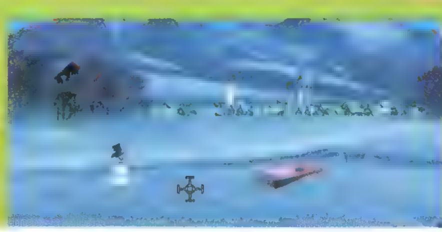
Moorhuhn Wanted

Poslední střílení do slepiček. Tentokrát ovšem značně atypické. S jednou z nich se totiž střetnete tváří v tvář. Tasit kolt ve správnou dobu a zastřelit protivníka je těžké. Ale tasit kolt, zastřelit protivníka a ještě k tomu okolní bonusy, je práce pro mistry.

8,8

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 10/05





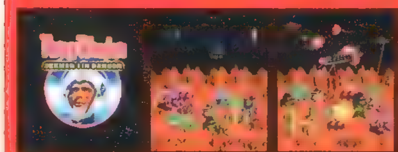


Hry na mobil

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redakční karatista

PERRY PHODAN

Žánr Strategie **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** In-Fusio, www.in-fusio.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz

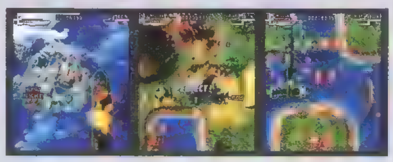


Strategická hra Perry Phodan vás vsadí do role agenta vesmírné federace, která kolonizuje dosud neobydlený vesmír. Vaším velitelem bude jmenovec celé hry Perry Rhodan, který vás vyšle do vzdálených krajin zjistit, proč se neozývá jedna z kolonií. Jak sami zjistíte, kolonie byla vyhlazená, a proto se pustíte do jejího obnovování. Určitě jste pochopili, že Perry Rhodan je nefalšovaná budovatelská strategie, kterou by znalý mobilní hráč mohl nejlépe popsat jako vesmírný Townsmen. Na vymezeném území nejprve vybudujete základnu, poté zahájíte těžbu surovin, stavbu dalších obydlí, musíte se postarat o všechny obyvatele a navíc je vybavit pro boj s nepřáteli. Grafika je hezká, ale spíš jednodušší, vše se odehrává jen na jedné obrazovce.

7,5

SKY FORCE

Žánr Akční **Platforma** Symbian 6.0 **Výrobce** Infinite Dreams, www.idreams.pl **Cena** 100 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz

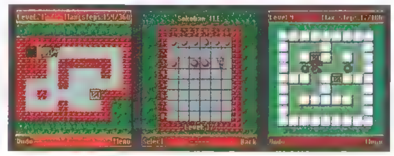


Nejlepší symbianová hra současnosti je sice už více než rok stará, ani po této době však neztratila nic ze své hratelnosti. Sky Force je dokonalá letecká střílečka z dílen polských Infinite Dreams, Eurotel ji navíc plně lokalizoval do češtiny. Děj hry se drží osvědčené rady „střílej po všem, co se hýbe a dokud se to hýbe", které zdatně sekunduje poučka „klidně střílej i po tom, co se nehýbe". Delší chvilky klidu se nedočkáte; ještě že můžete nastavit automatickou střelbu. Obrovským plusem hry je vynikající grafika pracující s 3D texturovanými objekty na 2D pozadí, která je krásně plynulá a velmi pestrá. Grafiku doplňuje skvělá hudba a zvuky. Na výběr máte tři stupně obtížnosti a tři typy raketoplánů, cesta za vítězstvím vede sedmi rozsáhlými úrovněmi. Na konci čtyř úrovní číhají hlavní bossové s tuhým kořínkem. Můžete vylepšovat zbraně, sbírat zdravotní bonusy, čekají vás i nesmrtelní protivníci. Sky Force je zkrátka jedinečná hra.

9,2

SOKOBAN

Žánr Logická **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Living Mobile, www.livingmobile.net **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz

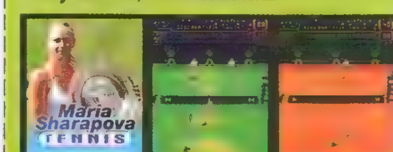


Originál logické hry Sokoban známe ještě z prehistorických časů osmibitových počítačů a od té doby se již objevila řada různých předělávek; na mobilech se však hra se stejným názvem objevuje poprvé. Sokoban znamená v japonštině „skladník" a právě do jeho role se ve hře vžijete. Čeká na vás 48 různých místností (skladišť), v nichž musíte přeskládat krabice na určené místo. Zadání zní jednoduše, praxe je však výrazně obtížnější. Krabice můžete tlačit pouze před sebou a do volného prostoru, k jejich přemístění máte jen omezený počet kroků. Úvodní levely jsou záležitostí několika sekund, zhruba od patnáctého ale místy nebudete vědět, jak dál. Řešení však existuje vždy, jen postupně vyžaduje stále komplikovanější taktiku.

7,1

MARIA SHARAPOVA TENIS

Žánr Sportovní **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** I-Play, www.i-play.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz



Marii Šarapovovou asi není třeba představovat, zná ji spousta lidí i mimo tenisový obor. Z její popularity těží i nejnovější simulátor a nutno říct, že Mariin mobilní tenis je na tom minimálně stejně dobře jako její postavení v žebříčku ATP. Hra nabízí téměř vše, co můžete zažít v reálném zápase. Ujmete se role Marie Šarapovové a musíte se probojovat pavoukem čtyř velkých světových Grand Slamů až k vítězství. V turnajích začínáte až od osmifinále, takže cesta k zisku titulu nemusí trvat dlouho, i tak vám ale jediný zápas zabere minimálně deset minut. Herní možnosti zahrnují běžné údery, ale také zkrácené míčky, loby nebo smeče.

8,1

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

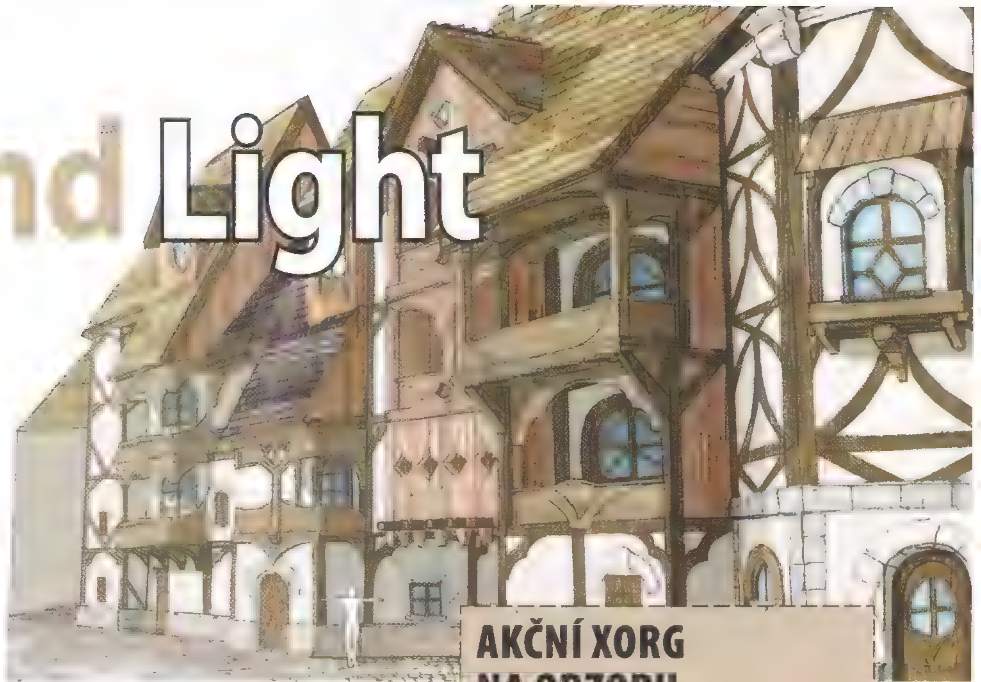
Žánr Akční **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 68 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz



Další díl akční série Splinter Cell vychází z obvyklé teroristické zápletky - skupina fanatiků unese programátora, jehož algoritmus dokáže ovládnout každou počítačovou síť. Jedinou záchranou je opět speciální agent Sam Fischer, sebevědomý neporazitelný muž s ocelovým pohledem v sametovém oku. Vylepšení se dočkaly zejména Samovy bojové schopnosti: umí se plížit, přepadávat ze zálohy, schovávat ve výklencích. K dispozici má také nové zbraně – kromě pušky s laserovým zaměřovačem ještě nůž, granát a řízené výbušné letouny. Pozornější jsou ovšem i nepřátelé, kterým se budete těžko schovávat, navíc když mají po ruce i hlídací psy nebo laserem střežené objekty. Cílem hry je absolvovat osm úrovní, které vynikají skvělou grafikou s pohyblivým pozadím a vysokým stupněm interakce.

8,7

Dark and Light



Vítejte do světa Ganareth, projektu francouzského sdružení NP Cube. Jejich internetový potomek nese název Dark and Light a jeho světlá a temná království jsou dílem velkého boha Gothara. Stvoření podřadnější žoužele jako ptáků, savců, hmyzu, plazů nebo démonů si potom mezi sebou rozdělilo devět velkých Matek. Z jejích dětí se vyklubali tu dobráci od kosti a tu pěkní vykukové, jak už to tak na světě chodí. Vaším úkolem je přidat se na světlou či temnou stranu a hájit její zájmy.

Hlavním cílem hry je poskytnout hráči pocit opravdové moci a vlivu na herní svět. Válečnická zbroj vám umožní dobývat pevnosti, které vám zrovna padnou do oka. Diplomatické dispozice šlechtických rodů zase kladou na bedra lordů odpovědnost za důležitá politická rozhodnutí, mezi jinými rozdělování lidských a dalších zdrojů mezi obranu a průzkum okolních území. Ekonomický chod země mají na starost obchodníci, jejichž úkolem je i udržovat pozornost a zájem hráčů na questech tím, že nabízejí odměny za jejich splnění.

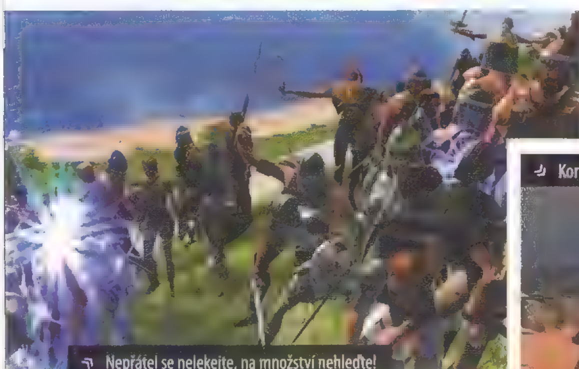
Homepage: www.darkandlight.net

Ekonomické a politické systémy jsou v Dark and Light specifické pro každé město. Zdroje surovin v okolí utvářejí ráz obchodní a řemeslné produkce. Pokud se některé obci surovin nedostává, je možné vydělat prostě tak, že je někde jinde natěžíte a pak na místě prodáte s patřičnou přirážkou. Suroviny ale znamenají i zisky hráčů, kteří vlastní městské pozemky. Za průchod totiž vybírají mýtné. Nedostatek surovin je pro město katastrofou, protože přináší nejen odliv investorů, dobrodruhů i pokles cen pozemků, ale také i odchod strážných, což je živná půda pro různé zloděje.

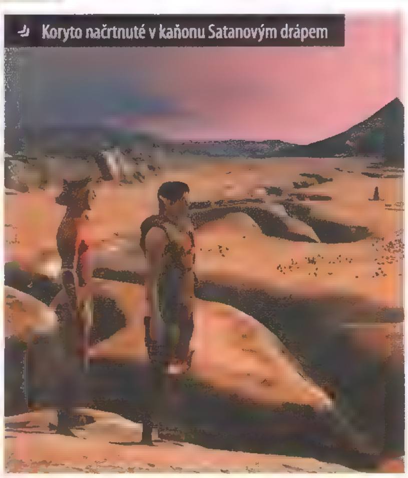
Produkci dále ovlivňuje místní nabídka. Limity této nabídky i omezený počet questů, které obec nebo město hráči nabídne, zaručují pohyb hráčů po celém světě Ganarethu. Nestane se tak, že by se všichni hráči shromáždili v několika hlavních městech, zatímco by na zbytku mapy nebylo ani živáčka, jak se stávalo v některých starších MMORPG. Podobná pravidla platí i pro vzácné předměty, jejichž počet v celé hře je striktně limitován.

Plná verze Dark and Light bude startovat s počítačem ovládanými Mastery a guildami, jak se u současných MMORPG stalo dobrým zvykem. V praxi to znamená, že hlavní správa herních serverů a nastavení bude zpočátku v rukou počítačového programu. Až hra „odkojí" první generaci lidských dobrodruhů, obeznámených dopodrobna s veškerými herními vychytávkami, rekrutují se z jejich řad první živí Game Masteři a vedoucí guild.

Ne nadarmo najdete sídlo NP Cube na tropickém ostrůvku Réunion poblíž dvacáté rovnoběžky. Scenérie písečných pláží, křišťálových vodopádů a tropické vegetace doplněné několika kotlinami a vulkanickou měsíční krajinou se staly předlohou pro herní krajiny a městečka. Mezi 25 000 čtverečními kilometry herní plochy nechybí horké pouště, mystické megalitické stavby nebo lesy s bizarním skotem. Každá krajina disponuje vlastní nebeskou klenbou, na níž se během 84 minut herního dne vystřídá svítání, poledne, soumrak a souhvězdí včetně viditelné Mléčné dráhy, a to ještě v závislosti na aktuálním ročním období. Pokud se chcete o tom všem přesvědčit na vlastní oči, neváhejte příliš dlouho. Období betatestu by mělo být ukončeno už v listopadu a další hraní vaši peněženku jistě nepotěší.



Nepřátel se nelekejte, na množství nehleďte!



Koryto načrtnuté v kaňonu Satanovým drápem



Kráska a zvíře

AKČNÍ XORG NA OBZORU

Vývojáři ze Smiling Gator Productions oznámili, že pracují na hře Twilight War: After the Fall, odehrávající se v postapokalyptické budoucnosti konce 23. století. Jeden z prvních tzv. XORG projektů (Extreme Online Roleplaying Game), spojující prvky MMORPG a FPS, slibuje nebývalou hloubku, adrenalinovou akci a dechberoucí grafiku. Datum vydání bylo stanoveno na 31. prosince 2007.

BÝVALÍ BLIZZARDI VE SVÉM

Skupina vývojářských veteránů z Blizzardu otevřela vlastní Red 5 Studios a na svých internetových stránkách (www.red5studios.com) tajemně prohlašuje, že tentokrát pracuje na něčem drobet odlišném, než je většina současných online her. „Nemůžeme se už dočkat, kam nás naše vášeň pro hry zavede," uvedli doslova.

NOVÝ PATCH PRO FF 11

Square-Enix oznámila, čeho se bude týkat říjnový update Final Fantasy XI. Chocobo Game například zobrazí finální čas po přechodu do nové oblasti i v případě prohraného závodu a guildovní řemeslníci budou k hráčům sdílnější ohledně potřebných surovin v závislosti na aktuální úrovni jejich skillu.

Vít Sedláček, stálý spolupracovník Doupěte
Bystrý a vnímavý mladík, zkrátka prima kluk



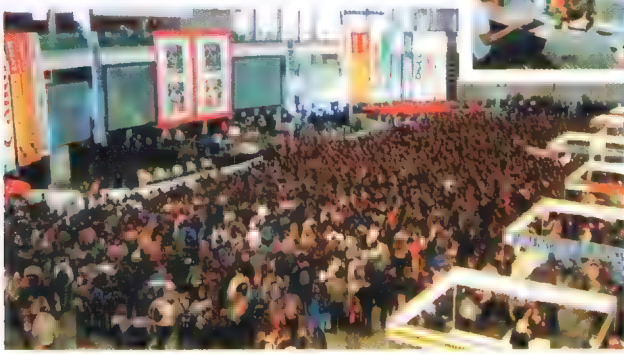
V lese potkáte všelijakou havěť

InvexCup 2005

Největší česká progamingová akce roku klepe na dveře

I když má brněnský Invex roky své největší slávy dávno za sebou, z progamerského pohledu akce rok od roku vzkvétá. Nejinak tomu bude i letos, kdy v jeho rámci proběhne i další ročník InvexCupu, který by měl být největší v historii.





Letos se Invex v Brně koná od 24. do 27. října a oproti minulým letům se zkrátí na pouhé čtyři dny. Proto bude program InvexCupu pěkně nabitý a na své by si měli přijít všichni milovníci kompetitivního hraní, ovšem také jedinci elektronickou zábavou takříkajíc nepostižení. Stejně jako v minulosti bude pro příchozí diváky připraven bohatý program a věříme, že i tentokrát bude na co koukat. InvexCup bude rozdělen do několika kategorií na základě atraktivnosti jednotlivých titulů. Zatímco v té první vedle sebe spočinou hráči Counter-Strike a Warcraftu III, ve druhé budou zápolit příznivci her StarCraft, Quake 3, Vietcong, NHL, Call of Duty. Konečně ve třetí se spolu utkají milovníci FIFA, Unreal Tournament a Enemy Territory. Celkem se tak odehraje rovných 10 turnajů, v nichž budou rozdány věcné i peněžité ceny za rovných 300 000 Kč.

Bez zajímavosti také není skutečnost, že se v rámci Invexu odehraje české finále World Cyber Games a někteří aktivnější hráči budou mít co dělat, pokud se budou chtít zúčastnit obou akcí zároveň. Obě pořádající organizace dodávají, že jde o čistou shodu náhod a že se vynasnaží upravit harmonogram jednotlivých turnajů tak, aby si vzájemně nekonkurovaly. Uvidíme, jak se jim to podaří. Můžeme jen doufat, že organizace letos klapne na jedničku a v průběhu akce se nevyskytnou žádné větší nedostatky.

CO SE DĚJE?

LIGOVÝ SERVIS

Švédsko vítězí v Nations Cupu

Seveřané patří k evropské herní špičce. V tomto konkrétním případě je řeč o hře Counter-Strike a dalším Nations Cupu, který se nedávno odehrál. Ve finále totiž proti sobě svedly vyrovnaný souboj týmy Švédska a Dánska a po dlouhých bojích zvítězili Švédové v poměru 16:13.

1. Švédsko
2. Dánsko
3. Německo

AMD.CS mezihernový turnaj

Těsně před začátkem školního roku se odehrál další mezihernový turnaj v oblíbeném Counter-Strike. Soutěže se zúčastnilo celkem 26 klanů a výsledek není překvapivý. Ostatně posuďte sami.

1. NecroRaisers.cs*pgcc
2. Candid
3. Devky s.r.o.

ESL King of The Hill #14

Další kolo divácky oblíbeného turnaje ESL King of The Hill ve WarCraftu III je za námi. Protentokrát proti sobě ve finálovém ringu stanuli hráči SK.ElakeDuck a mTw.ATi-WinneR. V napínavém zápase zvítězil první jmenovaný (a současně obhájil místo na trůnu z minula). Svého kolegu zcela rozdrtil v poměru 3:0.

VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

Boddie boduje



Jelikož je česká Counter-Strike scéna poměrně malá, všem milovníkům hry nebude jméno Daniela „boddie" Klouda úplně neznámé. Šéf týmu Candid se stal pro své úspěchy ve hře hvězdou nového CS filmečku jménem Boddie Unleashed, který vznikl pod hlavičkou NikkFurie Studios. Stahovat můžete z domovské stránky týmu.

Doupě dodává: Hrajte Counter-Strike a budete slavní.

Smrtak47 dostal kopačky

Možná víte, že tým Candid patří mezi několik málo českých CS týmů se stabilně dobrými výsledky. Z tohoto důvodu si nemohl ve svém jádru držet hráče Matouše Hlouška, který je znám pod přezdívkou Smrtak47. Ten v poslední době podával špatné výkony, proto se zbytek týmu rozhodl, že jej donutí k odchodu.

Doupě dodává: Máš špatnou formu? Šup z kola ven!



Minipočítač se dvěma grafikami

Na podporu dvou grafických karet v minipočítačích jsme dosud nebyli zvyklí. Novinka od Shuttle dokáže sloučit výpočetní výkon dvou grafik GeForce 6800GT s nápaditě vyřešeným chlazením pomocí heatpipes bez zbytečného hluku. Systém je založen na čipové sadě nForce4 SLI a podporuje procesory Athlon 64 i Athlon 64 X2 (variantu se dvěma jádry).

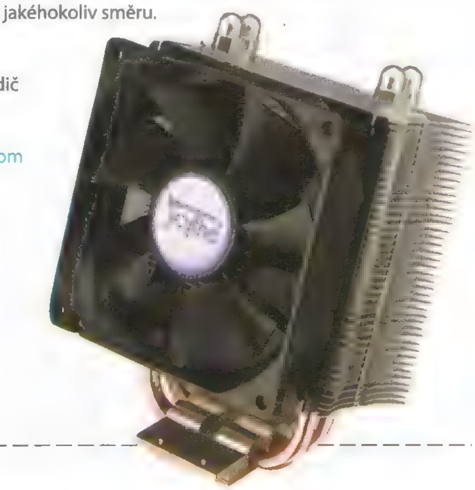
minipočítač Shuttle XPC SN26P
cena 1 399 € (42 000 Kč)
www.shuttle.com



Katanou na váš procesor

Univerzální procesorový chladič přichází s několika unikátními vlastnostmi. Především je to nízká hmotnost (300 g) i při použití velkého pomaluběžného ventilátoru s průměrem 92 mm. Zvláštní zešikmení v úhlu 70° pomáhá chladit i součástky umístěné v okolí procesorové patice. Montážní sada pak dovoluje natočit chladič do jakéhokoliv směru.

procesorový chladič
Scythe Katana
cena 1 200 Kč
www.scythe-eu.com



Připraven na digitální vysílání

Začátek ostrého vysílání pozemní digitální televize je na spadnutí, zatím si však musíme vystačit s analogovým příjmem. Oba tunery v sobě skrývá televizní karta od Asusu, která je navíc vybavena i rozhlasovým přijímačem. Firemní technologie dokáže analyzovat a vylepšit barevnou hloubku a intenzitu barev. Přiložené programy kartu povyšují na multimediální centrálu.

televizní karta
Asus My Cinema-P7131
cena 50 £ (2 200 Kč)
www.asus.cz



Beze strachu z komprese

Nejnovější zvuková karta od Creative slibuje hodně: odstup signálu od šumu 116 dB, 64 MB vestavěné paměti, oddělený modul s nejčastějšími vstupy a výstupy. Výrobce slibuje, že 24b „crystalizer" dokáže komprimovaný zvuk, například ze souborů MP3 nebo WMA, vylepšit téměř na původní kvalitu. Technologie CMSS-3D Headphone vás zase zbaví nepříjemného pocitu, že máte na hlavě sluchátka.

zvuková karta Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro
cena 399 $ (11 000 Kč)
www.creative.com





Domov pro horký počítač

Skříň formátu middle tower byla navržena pro počítače s procesorem o kmitočtu 3 GHz a vyšším. Přední multifunkční panel dovoluje kontrolu tří teplot, dva snímače jsou doplněny inteligentním ovládáním otáček. Kontrolu budete mít i nad přesným časem, nechybí ani budík. Součástí skříně je i kvalitní 420W zdroj.

počítačová skříň Delux DLC-MG416
cena 1 952 Kč
www.pcvcomp.com

Na nudu zapomeňte

Ultratenký špičkový multimediální PMP přehrávač Emgeton i-Station i2 vás nenechá ani chvilku se nudit. V kovovém těle se skrývá dotykový 3,5" displej s rozlišením 320 × 240 bodů a 30GB pevný disk, přístroj skvěle poslouží pro ukládání a prohlížení fotografií, přehrávání videa, četbu textů, malování obrázků nebo cokoli jiného. Zařízení obsahuje i výstup na televizor, dálkový ovladač a lze k němu přímo připojit jiný USB přístroj.

multimediální PMP přehrávač Emgeton i-Station i2
cena 17 890 Kč
www.emgeton.com



CENOVÁ HLÍDKA:

Tuning pro každého

Upravte si svou bednu!

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Rad strká prsty do větráků, žádný mu ještě nechybí

Máte oblíbenou hru, hudební skupinu nebo automobilovou značku? Máte chuť realizovat své nápady a využít vlastní šikovnosti? Pak právě pro vás je casemodding, zábava a vášeň vhodně kombinující obojí.

Počítačové skříně jsou v podstatě karoserií počítačů. Podobně jako u automobilů slouží nejen jako ochrana vnitřních komponent a součástí, ale mají i určitý reprezentativní a dekorativní charakter. I proto lze najít mnoho podobných znaků mezi „tuningem" automobilů a úpravami počítačových skříní, které jsou známé pod anglickým označením casemodding.

Velké vzory z herního světa

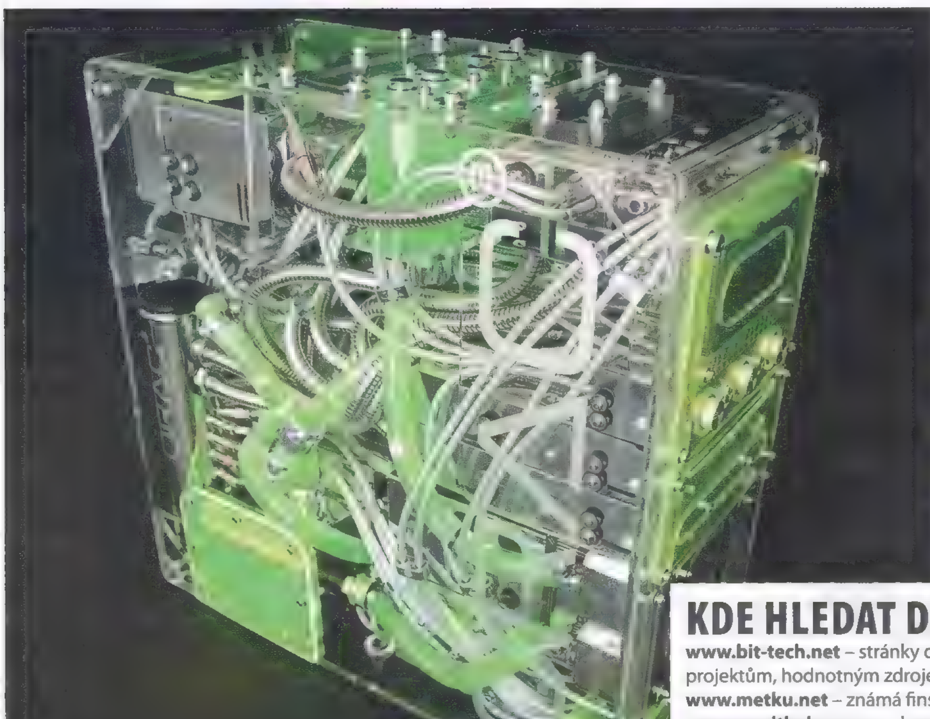
Většina úprav se zaměřuje na vzhled. Od nejjednoduššího přestříkání na jinou barvu, přes použití složitějších motivů až po komplikovaný a drahý AirBrush nebo kompletní změnu tvaru a povrchu skříně. Změnou vzhledu úpravy samozřejmě nekončí, ba ani většinou nezačínají. Pod pojem casemoddingu lze ukrýt i další úpravy zaměřené na praktičnost, přizpůsobení vnitřního prostoru potřebám uživatele a hlavně efektivnější chlazení. Možností a způsobů je skutečně bezpočet a hlavním motorem všech úprav je nepostradatelný nápad a cíl.

Před jakýmkoliv zásahem do běžné počítačové skříně by si její majitel měl ujasnit, čeho chce úpravami dosáhnout. Plánování je nepostradatelné a bez něj bude výsledek chaotickou slátaninou a ne uceleným uměleckým dílem nebo produktem šikovných rukou. Inspirace je v tomto ohledu velmi důležitá a mnozí autoři modifikací ji hledají nejen ve svém okolí a fantazii, ale častokrát i ve virtuálním světě počítačových her. Hry jsou vzorem a motivací pro desítky amatérských i profesionálních modifikací z celého světa.



Blackmesa od PilouX-e je první z mnoha skříní na téma Half Life 2 (members.home.nl/gis/)

Tvůrci těchto skříní, které často nelze označit jinak než jako umělecká díla, nekončí u jednoduchých úprav s motivem nebo logem hry na bočnici. Mnozí vytvářejí přestavěné skříně, které jsou kompletně přizpůsobeny motivu hry. Můžete se tak setkat s temnými skříněmi s pekelným nádechem FPS Doom 3 nebo s velmi oblíbeným Half-Life 2 v mnoha variacích. Klasické jsou motivy zaměřené na oblíbené akce typu Quake 3 nebo Unreal Tournament, které můžete spatřit i v nabídce komerčních doplňků pro casemodding (například laserem pálené mřížky s logem zmíněných titulů a podobně). Častým námětem jsou i různé další záliby tvůrců modifikací – skříně věnované automobilovým značkám, hudebním kapelám nebo i mytologii a filmům. Možností a vzorů je neomezené množství.



Počítačová skříň s názvem Orac^3. Jejím autorem je známý G-gnome (www.bit-tech.net/article/114).



Oficiální skříň hry Battlefield 2 od Olivera Königa, známého jako Butterkneter (ccc-butterkneter.de)

KDE HLEDAT DALŠÍ INFORMACE?

www.bit-tech.net – stránky obsahující mnoho návodů a dokumentací k modding projektům, hodnotným zdrojem jsou i fóra
www.metku.net – známá finská stránka s obsáhlou galerií různorodých modifikací
www.modthebox.com – kanadská stránka věnovaná návodům a recenzím
www.gruntville.com – galerie modifikací s mnoha uživatelskými projekty a recenzemi
www.pctuning.cz, www.pretaktovanie.sk, www.pretaktovani.cz – české a slovenské stránky, na kterých najdete i články věnované casemoddingu

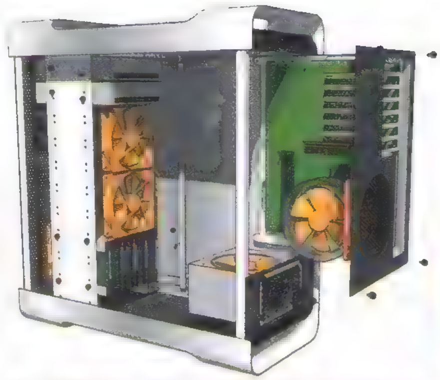


Velmi povedená skříň od profesionální firmy na téma Pink Floyd The Wall (mnpctech.com)

Motivace? Propagace!

Jistě jste si již položili otázku: „Proč to vlastně dělají?" Odpověď není jednoznačná. Pro mnohé je casemodding jednoduše koníčkem, jakým je pro ostatní modelářství (mimochodem velmi podobně zaměřená záliba) nebo zahrádkaření. Při této značně technické disciplíně mohou ukázat své schopnosti a invenci, kterou vkládají do svých promyšlených výtvorů.

Další skupinou lidí, kteří jsou „postiženi" módní vlnou casemoddingu, jsou návštěvníci různých počítačových turnajů (Lan party). V hromadě počítačů, které se na těchto akcích střetnou, chtějí majitelé upravených skříní vyniknout a upoutat pozornost, což je sice klasický exhibicionismus, ale nikterak škodlivý. Pro takto zaměřené modifikace je charakteristické větší množství svítících prvků, které upoutají pozornost více než jiné úpravy.



Ukázka návrhu skříně v programu SketchUp. Autorem je Richmond (richmond@cbox.cz)

Kromě těchto dvou skupin lze jednoznačně identifikovat i třetí, která se zaměřuje spíše na praktickou stránku úprav a v zásadě neřeší vizuální orgie. Jde hlavně o úpravu vnitřku pro větší praktičnost nebo vylepšení chlazení kvůli ztišení a efektivitě.

Od záliby ke komerci

Poslední sorta modderů se v podstatě podobá té první, rozdíl je ale v tom, že svá „díla" vytváří pro peníze. Komerční modifikace vznikají buď na základě zadání různých firem, nebo pro prestižní soutěže. K většině nejproslulejších titulů byly na objednávku vytvořeny skříně, které prezentují danou hru na veletrzích nebo v kancelářích výrobců. Tyto skříně patří obvykle k nejlepšímu, co lze v komunitě kolem casemoddingu najít.

Soutěže jsou pravidelným doplňkem větších herních turnajů nebo veletrhů, a protože člověk je tvor soutěživý, o účastníky není nouze. Na setkáních můžete často vidět umělecká díla, kterým autoři věnovali desítky až stovky hodin mravenčí práce a plánování. Při zmínce o plánech nelze opomenout, že většina hezkých a komplikovanějších modifikací (nebo i kompletně nanovo vytvořených skříní) vzniká nejdříve jako 3D model v profesionálních programech nebo v oblíbeném nástroji SketchUp (www.sketchup.com), který zpřístupňuje 3D modelování i úplným laikům. Díky návrhu v počítači nebo na papíře jsou tvůrci schopni lépe odhadnout výsledný vzhled a také postup výroby.



Valve si nechali od autora modifikace Blackmesa vytvořit verzi II, která je oficiálním Demo PC pro Half Life 2

Zkuste si sami

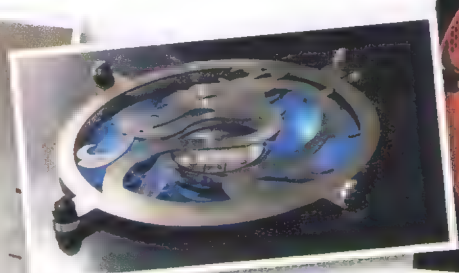
Všechno to zní hezky a lákavě, ale že si nic takového v domácích podmínkách nevytvoříte? Opak je pravdou a hezké úpravy nebo i kompletní přestavby můžou vzniknout i u vás. Podmínkou je pouze umět pracovat s různým nářadím a mít samotné nástroje. Také použitelnost skříní je v podstatě neomezená. Není problém i tu nejlevnější přetvořit k nepoznání.

Jde to i levně

Podobně jako ostatní záliby má i casemodding svou finanční stránku. Díky různým přístupům se náklady můžou mezi projekty značně lišit a pohybují se od mizivých výdajů v řádu stokorun až po nemalé tisícové částky. Nejnižších nákladů dosahují kutilové, kteří jsou schopni vyrábět a přizpůsobovat svépomocně, naproti tomu nejvyšší částky na modifikace obětují ti, kteří se zaměří na skládání nakoupených komponent. Něco zaplatíte i za potřebné nářadí, které se sice většinou do výsledné ceny nepočítá, ale například oblíbený Dremel (vysokootáčková přímá bruska s různorodými nástavci pro řezání, broušení, leštění) přijde i na 2 tisíce korun a více (levnější ekvivalenty/kopie stojí méně). Casemodding jde zkrátka dělat nejen velkoryse a draze, ale i promyšleně a levně. Výsledky jsou přitom zcela porovnatelné a v komunitě jsou tak jako tak více ceněny úpravy s dobrým nápadem, než vysokou cenou.









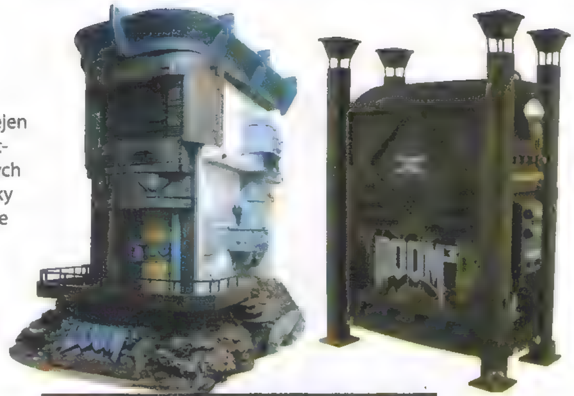
Cestou kutilů se ale nemusí ubírat každý, a i proto je na trhu dostupné nepřeberné množství různorodých doplňků počítačových skříní zaměřených právě na casemodding. Pokud tedy neoplýváte dostatkem zručnosti, nebo jednoduše nemáte čas, můžete sáhnout po tzv. „premodded" skříních, které již z výroby obsahují klasické okno v bočnici a všemožné další vzhledové prvky, jež nemají s originálním posláním počítačové skříně (ochrana a chlazení počítačových komponent) nic společného. Oblíbenými doplňky jsou nejen již zmíněné laserem pálené mřížky na větráky, ale i různé svítící doplňky všemožných barev nebo UV reaktivní barvy a součástky (například známé základní desky DFI série LanParty jsou osazeny UV citlivými komponenty).



Upravit si můžete nejen samotnou skříň, ale i ostatní periferie, a dotvořit tak prostředí.

Nebojte se začít

Každý nějak začínal a i ti největší profesionálové mají amatérské kořeny. Začněte od změny barvy, přes různorodé nálepky až po okno na bočnici vlastní výroby nebo extra otvory pro proudění vzduchu. Pokud si ale netroufáte hned na destruktivní, nebo jinak nevratné změny svého plechového miláčka, můžete sáhnout po běžně dostupných doplňcích v podobě studených katod pro osvětlení vnitřku, bočnic s okny nebo různě pestrobarevných regulátorů větráků a dalších zařízení do 5,25" pozic. Možností jsou i skříně, které jsou efektní a upravené z výroby. U nich se ale vytrácí radost z vlastní práce.



Doom 3 je také oblíbeným námětem herních modifikací

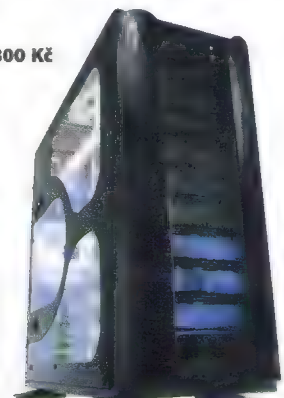
Inspiraci, pomoc a další zdroje informací je vhodné hledat na specializovaných webových serverech, které mají svá fóra. Zde můžete s dalšími uživateli probírat své nápady nebo problémy. Nebuďte ale při inspiraci cizí prací bezhlaví, ve výsledku vznikne pouze plagiát, ať už by byl jakkoliv technicky povedený. Máte-li základ v podobě záliby v modelářství, jste více než dobře připraveni i na pokročilejší úpravy beden. Dobrým tahem je vyzkoušení si různých technik na starších nebo levnějších skříních.

Dobré skříně

THERMALTAKE ARMOR VA8000

Jedna z nejlepších skříní z nabídky známého Thermaltake nabízí nejen výkonné chlazení, ale i efektní tvar okna v bočnici a chladivou modrou zář v černé i stříbrné barvě. Vnitřek je prostorný a přístupný i bez nástrojů, další úpravy jsou ale již těžké.

Cena: 4 300 Kč



CHIEFTEC LCX-01SL-SL-B

Klasický výrobce velmi kvalitních beden má v nabídce celou řadu skvělých modelů. Řada LCX patří do střední třídy nejen cenou, ale i velikostí. Vysoká kvalita a dostupnost bočnice s oknem (za příplatek přibližně 800 Kč) je standardem značky.

Cena: 3 150 Kč



SUNBEAMTECH TRANSFORMER IC-TR-B

Transformer je zástupcem velmi efektních a světlem přeplněných skříní. Tvarované okno, laserem pálené mřížky a několik modrých větráků jsou hlavní poznávací znamení této modré skříně vhodné pro exhibicionisty.

Cena: 2 500 Kč



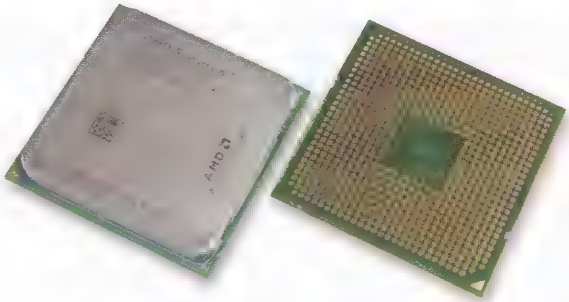
AMD Sempron 64 2800+ (Palermo)

Jeden ze dvou nejníže taktovaných Sempronů nese označení 2800+ a snaží se zaujmout velmi nízkou cenou. S nástupem nové řady Sempronů je již konečně jasné směrování platformy Socket 754 na méně náročnou část trhu, protože Semprony vytlačily procesory Athlon 64 do Socketu 939. Dá se ale očekávat, že Semprony brzy zaútočí i na tomto rozhraní.

Semprony s jádrem Palermo se prodávají buď s 256 nebo jen 128 kB L2 cache. Je zajímavé, že i procesory se 128 kB L2 cache jsou velmi svižné a poloviční cache pro ně není takovou ránou. Při koupi můžete vybírat mezi dvěma modely: Sempron a Sempron 64. Druhý už podporuje instrukční sadu AMD64 a není důvod jej nevybrat, když je jen nepatrně dražší než dříve uvedený kolega.

Reálný takt procesoru je 1,6 GHz, vyrovnávací paměť druhé úrovně má velikost 256 kB a podporuje násobiče 5–8×. Podobně jako všechny ostatní Semprony neobsahuje ani tento podporu 64b instrukcí, což ale nepředstavuje tragédii vzhledem ke stále malé rozšířenosti optimalizací a teprve nedávnému uvedení Windows pro 64b platformy. Po výkonostní stránce se nedá zahanbit ani proti výše taktovaným Celeronům D a nabízí velmi dobrý poměr cena/výkon.

Zajímavý je rovněž velký potenciál k přetaktování. Díky pokročilému 90nm výrobnímu procesu se vám Sempron 2800+ podaří z původních 1,6 GHz dostat i nad frekvenci 2,4 GHz. A protože i na základní frekvenci je především ve hrách Sempron 2800+ slušně rychlý a jasně předčí konkurenční Celeron D, můžeme s klidem prohlásit, že v současnosti nabízí pro hráče nejlepší poměr ceny a výkonu. Sempron 2800+ je ideálním procesorem do levných herních sestav, do dražších si pak většina z vás asi připlatí za taktéž velmi dobře přetaktovatelný Athlon 64 3000+ s jádrem Venice.



	Sempron 2800+	Celeron D 346
Half-Life 2 (800 × 600, 4× AA, 8× AF) [fps]	34	24
Doom 3 (800 × 600) [fps]	72	51
Far Cry (800 × 600) [fps]	52	40
Unreal Tournament 2004 (800 × 600) [fps]	129	100
Comanche 4 (800 × 600) [fps]	49	39
3DMark01 default (body)	15 559	13 579
Xmpeg 5.03 XviD komprese [s]	314	259
WinRAR 3.3 [kB/s]	443	301
SuperPI 4M [s]	267	294
PCMark04 CPU skore (body)	3 036	3 681
SPECViewperf8 3dsmax-03 [fps]	13,8	10,5
Cinebench 2003 CPU (body)	224	219

Testováno se stejnou grafickou kartou GeForce 6600 GT.

Cenová osa

	Cena (Kč vč. DPH)
AMD Athlon 64 3000+ (Venice) 1,6 GHz	4 647
Intel Celeron D 346 (Prescott) 2,8 GHz	2 555
AMD Sempron 64 2800+ (Palermo) 1,8 GHz	2 213

AMD Sempron 64 2800+ (Palermo)

- ⊕ cena/výkon
- ⊕ rozvaděč tepla
- ⊕ větší vyrovnávací paměť L2
- ⊕ přetaktovatelnost
- ⊕ dobrá teplota i spotřeba
- ⊖ nepodporuje Cool'n'quiet
- ⊖ jednokanálový paměťový řadič

Sapphire Radeon X800 GT 256 MB

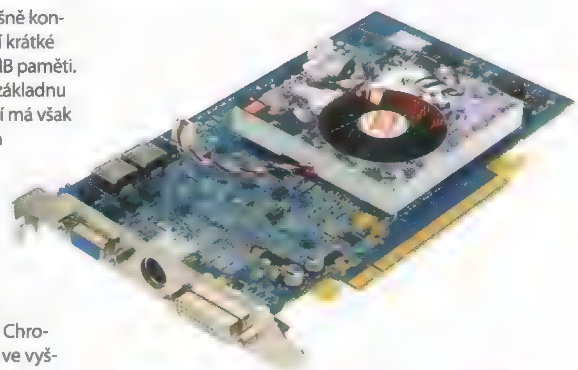
Střední třída karet je vůbec nejdůležitějším segmentem trhu. V ATI tak už museli nervózně přešlapovat, když nVidia, kterou právě ze střední třídy úspěšně vytlačovali efektivnější architekturou Radeonů 9x00 (ve srovnání s GeForce FX5600 a FX5700), způsobila už téměř rok trvající nadšení se svou řadou GeForce 6600. Levnější model bylo možné velmi dobře přetaktovat, s dražší verzí (6600 GT) se daly celkem neohroženě hrát i nejnovější hry v rozlišení 1 280 × 1 024. Ne náhodou má nový přírůstek do rodiny Radeonů X800 přízvisko „GT" na znamení útoku na svého úhlavního konkurenta.

Radeon X800 GT by neměl kupodivu použít jádro R430 používané v nižších modelech X800 XL a X800. ATI v Radeonu X800 GT pravděpodobně využije velké množství částečně defektních jader rychlejších X800 XT a X850. Papírově by karta měla slušně konkurovat GeForce 6600 GT, my jsme na první krátké testy obdrželi rovnou rychlejší verzi s 256 MB paměti.

Chladič testované karty má měděnou základnu a vyznačuje se vysokými otáčkami. Naštěstí má však plnou regulaci a pár sekund po startu karta sama nastaví 50 % otáček. Hluk však klesá až při 35 %, na které můžete s pomocí dodávaného programu chladič nastavit.

Cena rychlejšího 256MB Radeona X800 GT je v současnosti jen o málo vyšší než cena GeForce 6600 GT a přitom je karta většinou jasně rychlejší. Výjimku tvoří pouze Doom 3 (a částečně i Chronicles of Riddick), ale rozdíl v jiných hrách ve vyšších rozlišeních (především pak s anti-aliasingem) je velký (ve prospěch X800 GT). Oba konkurenti jsou údajně připraveni zlevňovat (ATI teď čeká, jak zareaguje nVidia s cenou GeForce 6600 GT, celou řadu GeForce 6800 už nVidia zlevnila současně s uvedením GeForce 7800 GT). Pro uživatele jenom dobře!

Radeon X800 GT možná čeká úspěšný, ale možná také krátký život. ATI po menších problémech konečně dokončuje novou generaci čipů, které by mohly zcela změnit situaci na trhu. Navíc se proslýchá, že kvůli nedostatku čipů X800 GT jej někteří prodejci ani nezačnou prodávat.



	Radeon X800 GT 256 MB 473/986 MHz	GeForce 6600 GT 128 MB 500/1 000 MHz
Wolfenstein Enemy Territory, pctradar (1 280 × 1 024, 4× AA, 8× AF)	49,4	47,1
Chronicles of Riddick, BenchemAllDemo (1 024 × 768)	23,7	23,9
Doom 3, hell2 (1 280 × 1 024, 4× AA, 8× AF)	20,0	23,3
Doom 3, hell2 (1 280 × 1 024)	33,5	47,3
Half-Life 2, city 17 (1 600 × 1 200, 4× AA, 8× AF)	47,8	34,6
Half Life 2, city 17 (1 600 × 1 200)	72,7	68,4
Unreal Tournament 2004, 3 mapy (1 600 × 1 200, 4× AA, 8× AF)	78,2	54,7
Splinter Cell, Caspian Oil Refinery (1 280 × 1 024)	56,9	40,9
Far Cry, fort03 (1 280 × 1 024, 4× AA, 8× AF)	46,7	35,3
Far Cry, fort03 (1 280 × 1 024)	73,0	69,6
3DMark03 (1 024 × 768)	9 355	8 339
3DMark05 (1 024 × 768)	4 098	3 515

Testováno na Athlonu 64 4000+, nForce 4 SLI a 2× 512 MB DDR400 2-2-2-5.

Cenová osa

	Cena (Kč vč. DPH)
MSI Radeon X800 256 MB	5 861
Sapphire Radeon X800 GT 256 MB	5 276
Leadtek GeForce 6600 GT 128 MB	4 716

Sapphire Radeon X800 GT 256 MB

- ⊕ cena/výkon
- ⊕ 256b paměťová sběrnice
- ⊕ příslušenství
- ⊖ výkon v OpenGL
- ⊖ přetaktování
- ⊖ horší chladič

Podrobný test této karty najdete na serveru Živě.cz

Loading...

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

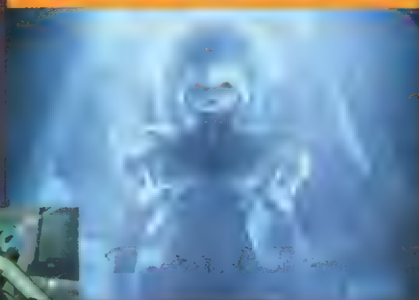


Xenosága v Evropě!

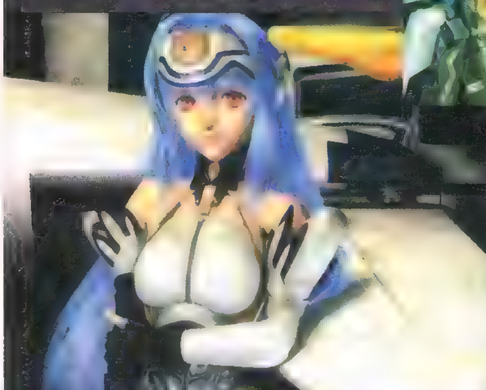
Epické japonské sci-fi RPG s neobvykle hlubokým příběhem, vyprávěným desítkami hodin filmových animací, konečně dorazí také do Evropy. Pokud sledujete náš internetový server www.doupe.cz, pak moc dobře víte, že právě tento titul se dočkal ocenění „nejlepší hra mého života" a v recenzi získal hodnocení 10/10. Nejvýpravnější konkurent Final Fantasy série se může chlubit například hudbou nahranou Londýnským symfonickým orchestrem, mimořádně komplexním systémem vývoje postavy a soubojů, filozofickým podtextem inspirovaným dílem Friedricha Nietzscheho nebo obrovskou fanouškovskou základnou.

Bohužel u nás vyjde až druhý díl této ságy. Evropská edice bude nicméně obsahovat bonusové DVD s filmem shrnujícím události „jedničky", takže se nemusíte bát, že byste do děje nepronikli. Navíc je k dispozici americká verze anime seriálu podle první hry. O co vlastně v Xenosáze jde? Deset tisíc let v budoucnosti je lidstvo na okraji vyhynutí: gigantické roje mimozemské formy života jménem Gnosis zaplavují celou galaxii a ničí vše, co jim stojí v cestě. Nesourodá skupina hrdinů postupně odhaluje jedinou naději na záchranu lidské rasy: prastarý monolit Zohar, jenž inspiroval křesťanské i pohanské legendy. Xenosaga 2: Jenseits von Gut und Böse vychází již v říjnu.

Žánr [illegible] • Vývojář [illegible] • Vydavatel Sony • Platforma PS2 • Homepage www.xenosaga.com • Datum vydání Říjen 2005







GTA: Liberty City Stories

Prvním opravdovým „killer titulem" pro PSP bude nepochybně kapesní verze slavného Grand Theft Auta. Virtuální město do kapsy plné lidí, vozidel a vedlejších úkolů – jen si to představte. Liberty City Stories bude vyprávět události, odehrávající se tři roky před GTA 3. V kůži úspěšného vraha mafiánských bosů, Toni Ciprianiho, se vracíte po několika letech skrývání zpět do města, abyste si vydobyli respekt podsvětí a teplé místo u zdroje špinavých peněz. Očekávat můžete zuřivé bitvy gangů, svádění sexy sleček, honičky na všem možném od motorek přes vlaky až po vrtulníky... Největší hra, jaká se kdy na handheldech objevila, je na cestě.

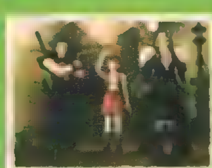
Žánr Akce z třetího pohledu • Vývojář Rockstar • Vydavatel Cenega • Platforma PSP • Homepage www.rockstargames.com/libertycitystories • Datum vydání Říjen 2005 (USA)



Final Fantasy VII: Crisis Core

Dalším trhákem v linii přicházejících PSP titulů se stane jediné RPG pokračování nejúspěšnějšího dílu Final Fantasy série. Na mobilních telefonech se mezitím dočkáme tahového Before Crisis, na PS2 akční Dirge of Cerberus a na filmových DVD Advent Children. Final Fantasy VII: Crisis Core je ale jediným klasickým RPG mezi novými odnožemi slavné hry. Vyprávět bude příběh Zacka, nejlepšího přítele hlavního hrdiny původní hry. Zasazen bude do doby během jeho a Cloudovy služby u speciální jednotky Shinrovy armády, kde se později setkají také se Sephirotem.





Žánr Akční RPG • Vývojář Square-Enix • Vydavatel Neoznámeno • Platforma PSP • Homepage www.square-enix.com • Datum vydání 2006 (Japonsko)



Ghost in the Shell: Stand Alone Complex



Žánr FPS • Vývojář Bandai • Vydavatel Neoznámeno • Platforma PSP • Homepage [illegible] • Datum vydání [illegible] 2006



Akční hra podle slavného japonského anime filmu a seriálu vyšla před nějakou dobou pro PS2. Zatímco tam šlo o akci z pohledu třetí osoby, na PSP se překvapivě dočkáme zpracování z vlastního pohledu. V roce 2030 čelí členové speciálního protiteroristického komanda „Sekce 9" kyberterorismu a využívají přitom širokou paletu zbraní od neviditelnosti po pavoukovité tanky.

Hrát budete moci za jednoho ze čtveřice hlavních hrdinů filmové předlohy, přičemž volba postavy ovlivní styl průchodu danou úrovní – budete sázet na rychlost, sílu, stealth, nebo ostřelovačské umění. Arzenál čítá 51 střelných zbraní, k tomu budete moci hackovat počítače a používat další vymoženosti futuristického policejního komanda. Strhující filmové animace od tvůrců filmu nemohou samozřejmě chybět.



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského



Polda 5
zima software
Legenda se vrací...
Bláznivá adventura
Podmanivá hudba
Elegantní 3D grafika
Dabing předních českých komiků
Vynikající zábava!!!
P. R. Č. A.
Budoucnost je ohrožena minulostí! Agent Pankrác je povolán do řad přísně tajné základny P. R. Č. A., aby vyřešil další pekelný případ. Začíná šílené dobrodružství a divoká honička s časem!
Již brzy na pultech všech dobrých obchodů s PC hrami.
www.zima-software.cz

Sony Playstation Portable: Odpoutejte se, prosím

Kapesní Playstation znamená revoluci v zábavě na cesty



Výrobce Sony :: **Distributor v ČR** Sony :: **Homepage** www.yourpsp.com :: **Platforma** PSP :: **Cena** 7 890 Kč



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Sony PSP neboli Playstation Portable není ničím jiným než kapesní verzí Playstation 2, nejúspěšnější herní platformy současnosti. Nadšení okolo nového přístroje, vonícího budoucností multimediální zábavy, dokonale zapadá do současného vzrušení okolo příchodu nové generace herního hardware.

Zdá se, že PSP chtějí prostě všichni (řada českých obchodů hlásila vyprodáno již krátce po uvedení na pulty a sama Sony uznává, že se jí zatím daří uspokojit desetitisíce objednávek jen z poloviny). Šance, že PSP ubere během letošních Vánoc něco málo na prodejním úspěchu Xboxu 360, je tedy více než slušná.

Herní novináři jsou místy zdrženliví, ale ostatní média a veřejnost obdivují novou ikonu 21. století. Firma, která světu kdysi darovala walkmana, nyní představila zcela novou formu zábavy na cesty. Centrem jsou hry v pravém slova smyslu, v nejvyšší možné kvalitě. Kromě toho ale můžete s PSP sledovat filmy, prohlížet fotografie, poslouchat hudbu nebo surfovat po internetu. PSP je členem vlastní ligy, srovnávání s konkurenčními přístroji je zbytečné.

> Multifunkčnost PSP je vedle silného výkonu a líbivého designu hlavním tahákem

Technologie: pořádný skok kupředu

Trhu s handheldy (herními přístroji do kapsy) již dobrých dvacet let vládne Gameboy od Nintenda. Filozofie japonské společnosti byla vždy svérázná a Gameboy pozvolna evolvoval svojí vlastní cestou, zaměřenou více na zábavu než na technologický pokrok (trvalo pár let, než se přístroj zmenšil, další roky čekal na barevný displej a ještě další roky na podsvícený displej). Oproti domácím stolním konzolím byl Gameboy vždy po stránce výkonu o generaci nebo dvě pozadu.



PSP již má vlastní virtuální miss: Reiko Nagase z Ridge Racer

Tím větší je šok při prvním setkání s PSP. Kapesní Playstation se měl rovnou jmenoval PSP2, neboť jeho výkon a schopnosti zcela odpovídají aktuální domácí Playstation 2. Uvědomíte si to především díky velkému displeji (úhlopříčka 109 milimetrů, pravý formát 16:9 s rozlišením 480 × 272 pixelů) s ohromujícím barevným podáním. Detaily a speciální efekty ve hrách vyniknou lépe než na průměrných televizorech, jde také o ideální prostředek pro prezentaci fotografií nebo videí na návštěvě u známých.

Multifunkčnost PSP je vedle silného výkonu 128bitového jádra a líbivého designu hlavním tahákem pro širokou veřejnost. Vedle hraní her máte možnost sledovat filmy v DVD kvalitě nebo z paměťové karty, poslouchat hudbu (nejen) ve formátu MP3, prohlížet si obrázky a fotografie nebo skrz wi-fi připojení brouzdat po internetu. Vedle těchto oficiálních využití existujte rychle rostoucí komunita nadšenců, vyvíjejících řadu dalších aplikací od emulace starých herních konzolí až po upravené Windows nebo Linux se vším, co je možné na tyto systémy nainstalovat.

Jistě, iPody nabízejí zhruba podobné možnosti, ale špičkový displej, nízká cena a především jedinečná podpora herních titulů činí z PSP stejnou konkurenci pro



Design přístroje není možné neobdivovat

FIRMWARE 2.0

Kolik vás to bude stát?

[illegible]



Ikony pro vlastní nastavení přístroje, fotky, hudbu, filmy a hry

iPod, jakou představují velké domácí konzole pro stolní počítače. Na herním trhu nám tak přibývá plnohodnotná nová platforma, prodejci budou muset rozšířit regály a herní průmysl zasáhne zase další skupinu veřejnosti. Dosud nejvelkolepější start nové platformy (s dvacítkou titulů již v první vlně) dokazuje, že herní trh roste a zabírá stále významnější roli v zábavním průmyslu.

Zážitek: revoluce ve vaší dlani

PSP máme v redakci již od Vánoc 2004, kdy se na svět dostala verze přístroje pro Japonsko. Prvotní šok z hi-tech designu přístroje a ohromující grafiky na úrovni PS2 začal po několika měsících pozvolna opadat (s každou další hrou se však znovu vynoří – raději ani nemyslím na blížící se Grand Thef Auto: Liberty City Stories, Gran Turismo 4 nebo Final Fantasy VII: Crisis Core). Na druhou stranu každodenní život s PSP v kapse se pro mne stal zcela návykovou záležitostí.

Několikaminutové herní seance ve hrách, jako jsou Ridge Racer nebo Lumines, se staly tradiční činností během ranního cestování do práce. Poctivé několikahodinové pařby náročnějších a rozsáhlejších her, jako MediEvil, Untold Legends nebo třeba Metal Gear Ac!d, jsou důvodem, proč



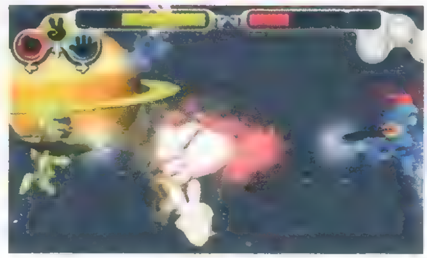
Pořádný fotbal prostě nemůže chybět

se těším na každou služební cestu z Brna do Prahy a dále. Kromě toho je PSP na návštěvách u známých kapesním albem mých fotek a videí z poslední doby, na startovní ploše PSP pravidelně střídám fotku nebo obrázek dle nálady. Když mne hraní na služební cestě unaví, poslouchám hudbu nebo zhlédnu některý ze svých oblíbených filmů (při přehrávání z paměťové karty máte možnost zapnout titulky stejně jako při přehrávání z UMD disku). Pouze wi-fi připojení na internet bohužel nevyužívám zas tak často. Hot-spotů zatím v naší zemi není tolik, kolik bych si představoval.

Za tři čtvrtě roku používání jsem s PSP neměl technické problémy. Displej sice nemá žádnou přímou ochranu během hraní, nicméně je možné si k němu dokoupit bezproblémově sloužící ochrannou samolepící fólii. Tlačítka zůstávají pevná a citlivá na dotek, podobně jako u ovladače PS2. S mechanikou na UMD disky žádné potíže nenastaly, plastový obal chrání samotné disky nejen proti kopírování. Často diskutovaná výdrž baterie nabízí 4 až 6 hodin nepřetržité zábavy, v závislosti na provozované hře nebo činnosti. Sony ale nepochybně časem uvede na trh novější modely baterií s ještě větší výdrží.

Budoucnost: již dorazila

PSP je mezi námi a na otázku, jak se nové herní platformě povede, jste již víceméně odpověděli sami. Vyprodané vitríny a dotazy zákazníků v obchodech, kdy že dorazí další várka „pé-es-péček", vyvolávají obavy, že na Vánoce nastane podobně zoufalá situace jako loni se zlevněnou PS2. V Japonsku se sice PSP drží v těsném závěsu za pokračováním tradiční linie Nintenda (novým handheldem Nintendo DS), nicméně v USA již brzy konkurenta předežene (PSP tam startovalo později, aktuálně již má na kontě téměř osm miliónů prodaných přístrojů). Podobný



výsledek lze očekávat také v Evropě, která vždy preferovala víceúčelovou zábavu pro dospělé před jednoúčelovým hraním „pro děti".

PSP je vynikajícím úspěchem pro Sony a samostatnou novou platformou, které se budeme v Doupěti nadále poctivě věnovat. Walkman 21. století teprve čeká na opravdové „killer aplikace" (virtuální město do dlaně v GTA nebo rovnocennou konverzi nejúspěšnější závodní hry na světě – GT4), ale již nyní si s ním můžete užít zábavu, jakou vám za srovnatelnou cenu nedokáže žádná z moderních hraček pro dospělé nabídnout. Pokud jste ještě neměli tu čest, rozhodně se běžte na PSP podívat. Uvědomíte si, že digitální éra má svá vlastní kouzla a zázraky, pouze je nazývá jinými jmény.





VERDIKT

9,5

\+ Revoluční výkon
Všestrannost využití
Dospělý design

− Relativní křehkost
Nahrávací časy
Nelze připojit k TV

Ďábelsky výkonná, designově geniální a zcela všestranná herní platforma do kapsy si zaslouží plnou pozornost každého hráče i příznivců multimédií obecně.

Ridge Racer

Zapomeňte na NFS, Ridge Racer je tady

Žánr Zavody :· **Výrobce** Namco :· **Distributor v ČR** Sony Czech :· **Homepage** www.namco.com/games/ridgeracerpsp :· **Platforma** PSP :· **Cena** 1 199 Kč



Když řeknu, že v roce 1946 vznikla v Tokiu společnost jménem Tokyo Telecomunications Engineering Corporation (TTEC), asi nebudete chápat souvislosti. Budu-li pokračovat informací, že roku 1950 představila první nahrávač záznamů na magnetickém principu, asi budete tapat. Stejně jako pokud podotknu, že v roce 1955 uvedla první japonské tranzistorové rádio pod výrobním označením TR-55. Pokud ale dodám, že roku 1958 se společnost TTEC přejmenovala na Sony Corporation, konečně mi porozumíte.

V roce 1994 Sony uvedla svoji první domácí konzoli – Playstation (SCPH-1000). V roce 2000 jeho nástupce Playstation 2 (SCPH-10000). A v roce 2004 představila handheld nové generace – Playstation Portable (PSP). Nyní její zázrak do kapsy přichází na český trh, na kterém hodlá rozvířit pořádný uragán. Titul, který stojí v čele jeho vydavatelského plánu, je Ridge Racer.

Ptáte se, proč má být právě arkádová simulace silničních závodů nejdůležitějším titulem, který doprovází vydání PSP? Odpověď je jednoduchá. Naštěstí ona zmíněná hříčka slouží jen k ukrácení chvíle, než se hra načte. Pak stačí zmáčknout SELECT a rázem se ocitnete v současnosti. Grafika intra vás nenechá na pochybách ani ohledně výkonu PSP, ani ohledně kvalit jeho displeje, který strčí do kapsy nejednu televizi. Prvních pár minut hraní vám objasní, proč se Sony rozhodla hru udělat vlajkovým titulem. Ridge Racer není žádnou hardcore superrealistickou závodní hrou. Ridge Racer je „jen" skvělou zábavou pro každého – bez rozdílu.

Základní herní princip je jednoduchý. Sednete do auta a vyrazíte – a buď vyhrajete, nebo ne. V Single Race si můžete projet všechny již odemčené trasy v již zpřístupněných autech, zatímco World Tours vám nabídnou předdefinované závody a za vítězství v nich získáte nová vozítka a tratě. Pokud vám snad něco nesedne, nic vám nebrání vytvořit si vlastní závod.

Auto sedí na silnici jako přibité, nemusíte se proto starat o případné karambóly a hlavotoče – plně se soustřeďte na projetí trati a vnějších vlivů si jednoduše nevšímejte. Do zatáček můžete najíždět klasicky, nebo smykem (smykem můžete jezdit i mimo zatáčky, ale tam to většinou není úmyslně). Smyky jsou o něco méně výhodné, co se rychlosti týče (respektive její ztráty), ale zase vám dobíjejí nitro, které umožní zrychlit nad standardní možnosti vozu.



No tak sem dostal hodiny, no...

Ridge Racer je skvělou zábavou pro každého – bez rozdílu

Předchozí díly série plnily tutéž úlohu při vydání obou Playstationů, a pokaždé skvěle. A věřte, nevěřte, ani tentokrát nehodlá Namco slevit ze své skvělé pověsti. Už prvních pár sekund hry vás přinutí zírat na display s otevřenou pusou, obzvláště bude-li Ridge Racer první hrou, kterou na svém PSP spustíte. Člověk od téhle namakané hračičky čeká hodně: když se vám ale na obrazovce objeví jakási „hra" v grafice, za kterou by se musel stydět i Gameboy, člověk vtip tvůrců hned nepochopí. Ale tohle patří k věci stejně jako historický úvod k této recenzi.

Destrukční model byste zde hledali marně. Jeho absence je ale důsledkem zaměření celé hry, která se místo realismu soustředí na hratelnost. Tomu odpovídá i grafika, která sice není realistická, ale oku rozhodně lahodí a odpovídá standardům současných špičkových titulů z PS2. Hudební doprovod má jediný cíl – rozpumpovat vám adrenalin v žilách a svůj úkol plní na jedničku. Rozhodně nedoporučuji soundtrack poslouchat při jízdě ve skutečném autě.

Výsledkem snažení autorů z Namca je hra, kterou si rádi zahrajete v tramvaji, v autobuse i jen tak ve volné chvíli. A opustíte ji možná až v okamžiku, kdy Sony vypustí PS3, která s sebou nejspíše přinese i další díl.



Kamera za auto, plyn na podlahu a jedem!



Chcete mě?



VERDIKT

9,0

- ➕ Skvělá hratelnost
- Skvělá grafika
- Skvělá zvuková stránka
- Neuvěříte svým očím

- ➖ Neoriginalita
- Inteligence komentátora

Zábavná hra pro každého, komu se do ruky dostalo PSP. Vřele doporučuji bez ohledu na věk, pohlaví, oblíbený žánr i sexuální zaměření.

KONKURENTI: NFS Underground 7,2 | Juiced 6,3 | Gran Turismo 4 10

Vhodné pro: Majitele PSP, bez výjimek

Daga! Watashi no hou ga tsuyoi yo da!



Na Snaka čekají i hlídací roboti



Plamenomety milují nejen Fury a Pyro Bisona



Jako za starých časů na tankeru v MGS2

Vhodné pro: Metal Gear pozitivní

Metal Gear Ac!d

Snake je v novém slušivém kabátě ještě lepší než dřív



Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

Žánr Karetní stealth strategie ▸ **Výrobce** Konami ▸ **Distributor v ČR** CD Projekt ▸ **Homepage** www.konami.jp/gs/game/mga ▸ **Platforma** PSP ▸ **Cena** 1 799 Kč

Píše se rok 2016 a teroristé unesli letadlo. Chtějí získat tajemství projektu Pythagoras. Proto je elitní agent Solid Snake nasazen do akce; vždyť co jiného by se mohlo skrývat za kódovým jménem než obávaný Metal Gear? Že tento scénář dobře znáte? Ale kdepak, nenechte se mýlit.

Metal Gear Acid je bořitelem legend. Je to zároveň i tvůrce nové legendy. Je to Metal Gear nové generace, Metal Gear nového Solida Snaka. Je to Metal Gear úplně nové hratelnosti. A hlavně, je to Metal Gear přesně ušitý na míru na trh pronikajícímu Playstationu Portable (PSP).

Být fanouškem série Metal Gear a zároveň zůstat v klidu, když se při prvních zmínkách o hrách na PSP objevila informace o MGA, nejde. Přestože bylo hned od počátku jasné, že tentokrát nepůjde o klasickou stealth akci, a nevěřící Tomášové pochybovali, buďte v klidu. Je to bomba.

Vzpomínám na to, jak jsem poprvé dohrál Final Fantasy VII a netrpělivě sledoval zmínky o FF VIII, když tu se objevila tahová strategie Final Fantasy Tactics. Zdání, že Squaresoft chce nahrabat na slavném jménu, bylo mylné. FFT byl jedním ze skvostů na PSOne. Teď napjatě čekám na MGS4 pro PS3 a čas mi vyplnila hra nečekaných kvalit.

Solid Snake se jako herní hrdina nikdy neokouká

Zpočátku asi každého vyděsí zmínka o tahové strategii založené na kartách, které na začátku tahu nafasujete. Bát se toho je nesmysl, hra neztratila nic ze svých kvalit, napětí, akčnosti, ani populárního stealth efektu. Jen prostě skrývání založené na pouhé šikovnosti prstů nahradil naplno zapojený mozek. Vše vás učí hra za pochodu, takže se rozboru „jak na to", který by dopadl katastrofálně, vyhnu.

Za zmínku stojí herní engine, který vypadá perfektně, vzhledem k identickému vzhledu vojáků a velké podobnosti kulis si připadáte jako v MGS2. Mám k tomu jednu výhradu: přece jenom si tvůrci mohli dát práci a základnu na ostrově Lobito obsadit jinými vojáky, než partou, která jako kdyby z oka vypadla Gurlukovichovým kovbojům.

Hra je sice rozdělena na mise, ty však děj nenarušují, spíše to byla úlitba technickým možnostem PSP. Celou lokalitu si můžete prohlédnout při pohledu z výšky, přičemž vidíte, kam která kamera či voják dohlédnou. Samozřejmě jde oblast různě natáčet. Osobně mě potěšila možnost analogového pohledu. Není to sice pohled z vlastních očí, ale jsou chvíle, kdy je potřebný k úniku z ošemetné situace.

Neříkám, že Metal Gear Acid není velkým skokem v sérii. Budete si muset zvyknout na to, že je nutné počítat s koncem kola, kdy vám nečekaný pohyb nepřítele udělá čáru přes rozpočet. Na druhou stranu poplach neznamená automaticky porážku, můžete se efektivně k cíli prostřílet.

Hra se mi hrála lépe za samotného Snaka, ale od určité mise počítejte i s ovládáním půvabné Teliko. Tam už musíte plánovat pečlivěji. O obtížnosti při online hraní ani nemluvím.

Hra mě přes některé negativní ohlasy naprosto nadchla. Vrací se tradiční Solid Snake a Metal Gear, technické vymoženosti z budoucnosti, ale hlavně tu cítím mnohem působivější atmosféru, než kterou mi nabídl MGS3. Líbí se mi skvostně kreslené dějové vsuvky, nezamilovat se do dvou vraždících panenek prostě nejde. Další věcí, která mě potěšila, je možnost alternativních misí. Jelikož můžete speciální karty nakupovat i za body utržené za již splněné mise, je možné vracet se do nich pokaždé s jiným úkolem, který je bodově ohodnocen, i když do děje nezasahuje. Milé RPG prvky.

MGA není jen bokovka, aby přibyly penízky z PSP. Konami chystá MGA 2. V prvním traileru vystupuje charismatický Revolver Ocelot a proslýchá se, že hra bude napojená na hlavní sérii přes chystaný MGS4 pro PS3. Kdo má to čekání vydržet?



KARETNÍ SYSTÉM

Je obrovským omylem předpokládat, že karetní systém MGA je nesmysl, který jen otravuje při hraní. I pro naprostého neznalce jakékoliv karetní hry je snadno pochopitelný a využitelný. Původní skepse se přeměnila v naprosté nadšení. Umožní vám provádět neuvěřitelné kousky se všemi zbraněmi, co jen existují.

VERDIKT

9,0

\+ Překvapivě dobrý příběh i bez Kojimy
\+ Nekonečná hratelnost
\+ Hra ušitá na míru PSP

− Chybí dabing
− Ukládání pozic mohlo být lepší
− Vydržet čekání na MGA2

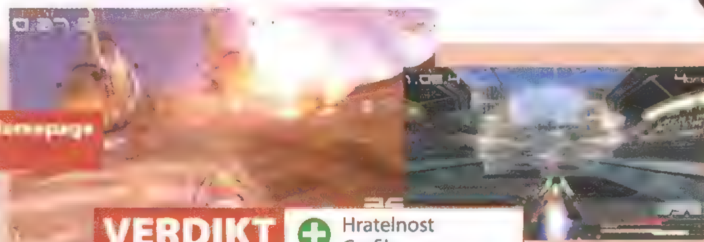
Metal Gear Solid definoval na PSOne nový herní žánr. Metal Gear Acid mu nic nezůstal dlužen a vytvořil pro PSP stejně vynikající a výborně hratelný unikát.

KONKURENTI: Metal Gear Solid 1 **10** | Metal Gear Solid 2 **10** | Metal Gear Solid 3 **10** |

Jídelníček pro vaše PSP

Současná nabídka her pro kapesní Playstation

WipeOut Pure



Žánr Závodní > **Výrobce** Sony > **Distributor v ČR** Sony > **Homepage** www.wipeoutpure.com > **Platforma** PSP > **Cena** 1 599 Kč

Také druhá z nejoblíbenějších her pro PSP (za tu první považujeme samozřejmě Ridge Racer, recenzovaný na jiném místě) nabízí závody, nicméně poněkud divočejšího rázu. Nejenže se WipeOut odehrává na vizuálně zajímavých tratích budoucnosti a závodí se v ultra-rychlých vznášedlech, navíc máte možnost po svých protivnících střílet nebo jim do cesty klást miny. Jde o remake klasiky z PS2, přesto hra nabízí hrst nových tratí a především zábavný nový mód „zone", v němž nepřetržitě zrychlujete na uzavřeném okruhu až do zničení vznášedla.



VERDIKT 8,9

+ Hratelnost
+ Grafika
+ Herní mód „zone"

− Obtížnost
− Šablonovitá AI

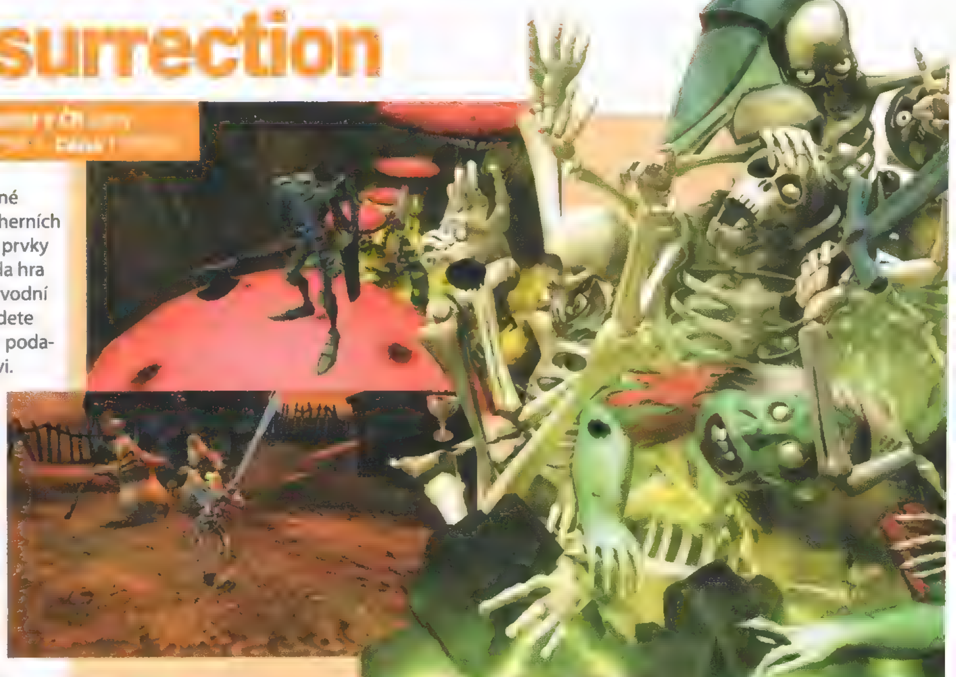
Vizuálně fascinující akční závody budoucnosti. Pro všechny, kdo milují rychlost a akci.



MediEvil Resurrection

Žánr [illegible] > **Výrobce** [illegible] > **Distributor v ČR** [illegible] > **Homepage** [illegible] > **Platforma** PSP > **Cena** [illegible]

Nejen závody živ je hráč. PSP nabízí možnosti srovnatelné s PS2, proto se zde setkáte se stejně širokým zástupem herních žánrů. MediEvil je akční adventurou z třetího pohledu s prvky plošinovek a RPG. Ačkoliv jde o remake hry z PSOne, byla hra natolik vylepšena a obohacena, že zaujme nováčky i původní fanoušky. V roli mrtvého rytíře Daniela Fortesque se budete probíjet nádherným pohádkovým světem v doprovodu podařeného dospělého humoru, jaký znáte z filmů o Shrekovi.



VERDIKT 8,3

+ Hratelnost
+ Grafika
+ Dospělý humor

− Neoriginální
− Kamera

Kouzelná akční pohádka se smyslem pro humor.

SEZNAM PSP HER PRVNÍ VLNY

V první várce PSP her na našem trhu najdete (kromě již zmíněných) také následující tituly. Většina z nich by již měla být k dostání. Sony nasadila doporučenou cenu 1 599 Kč.

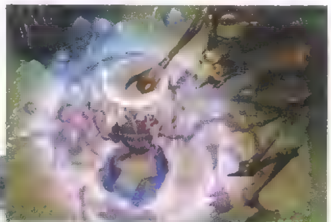
Everybody's Golf – odlehčená sportovní (Sony)
Ape Academy – sbírka miniher (Sony)
Fired Up! – závodní střílečka (Sony)
World Tour Soccer – fotbal (Sony)
F1 Grand Prix PSP – závodní (Sony)
Archer Macleans Mercury – logická (Ignition)
Burnout: Legends – závodní (EA)
Coded Arms – střílečka z prvního pohledu (Konami)
Colin McRae Rally 2005 Plus – závodní (Codemasters)
Darkstalkers Chronicles – mlátička (Capcom)
Dynasty Warriors PSP – akce (Koei)
FIFA 06 – fotbal (EA)
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – akce (Bandai)
Grand Theft Auto:Liberty City Stories – akční adventura (Take 2)
Lumines – logická (Ubisoft)
Midnight Club 3: DUB Edition – závodní (Take 2)
NBA Street Showdown – basketbal (EA)
Need for Speed Underground Rivals – závodní (EA)
NFL Street 2 Unleashed – fotbal (EA)
Pro Evolution Soccer 5 – fotbal (Konami)
Spider-Man The Movie 2 – akce (Activision)
Tiger Woods PGA Tour 06 – golf (EA)
TOCA Race Driver 2 – závodní (Codemasters)
Tony Hawk Underground 2 Remix – sportovní (Activision)
Virtual Tennis: World Tour – sportovní (Sega)
World Snooker Challenge 2005 – kulečník (SEGA)

Dále se v nejbližších měsících můžeme těšit na RPG pokračování **Final Fantasy VII**, konverzi nejslavnějších závodů na světě (**Gran Turismo 4**) nebo třeba **Metal Gear Ac!d 2**.

Untold Legends

Žánr Akční RPG :- **Výrobce** Sony :- **Distributor v ČR** CD Projekt :- **Homepage** www.untoldlegends.station.sony.com :- **Platforma** PSP :- **Cena** 1 599 Kč

Dalším důkazem žánrového rozptylu PSP je izometrické akční RPG ve stylu Diabla. Untold Legends sice postrádá výpravné filmové animace, které bychom od něj čekali, nicméně detailní herní prostředí, široká paleta příšer, NPC, zbraní, kouzel a předmětů zajišťují poctivý RPG zážitek. Připočítejte slušný příběh a propracovaný systém vývoje postavy. Fanoušci žánru jistě nebudou zklamáni. Druhý díl je již v přípravě.





VERDIKT

8,5

\+ Hratelnost
\+ Grafika
\+ Multiplayer

− Prezentace

Poctivé akční RPG se vším všudy. Zabijte si svého draka!

SEZNAM UMD FILMŮ PRVNÍ VLNY

Na rozdíl od her mají filmy pro PSP regionální kódování, takže je třeba si počkat na vydání vašeho oblíbeného filmu pro Evropu. Díky tomu ale můžete počítat s českými titulky. Doporučená cena filmů je 999 Kč.

- A Knights Tale – (Sony)
- 13 Going on 30 – (Sony)
- Bad Boys – (Sony)
- The One – (Sony)
- xXx – The Next Level – (Sony)
- Ghostbusters – (Sony)
- You Got Served – (Sony)
- Hitch – (Sony)
- Charlie's Angels – (Sony)
- Resident Evil Apocalypse – (Sony)
- Hellboy – (Sony)
- Hollow Man – (Sony)
- xXx – (Sony)
- Once Upon a Time in Mexico – (Sony)
- The Punisher – (Sony)
- SWAT – (Sony)
- Anacondas : Hunt for the Blood Orchid – (Sony)
- Van Helsing – (Universal)
- 8 Mile – (Universal)
- The Bourne Supremacy – (Universal)
- The Mummy Returns – (Universal)
- I Robot – (20th Century Fox)
- Alien – (20th Century Fox)
- Alien vs. Predator – (20th Century Fox)
- The League of Extraordinary Gentlemen – (20th Century Fox)
- Dodgeball – (20th Century Fox)
- Robots – (20th Century Fox)
- Hitchhikers Guide to the Galaxy – (Buena Vista)
- Pirates of the Caribbean – (Buena Vista)
- King Arthur – (Buena Vista)
- Sin City (pouze Velká Británie a Itálie) – (Buena Vista)

Shin Megami Tensei: Lucifer's Call

Exkurze do světa démonů



Žánr RPG :- **Výrobce** Atlus :- **Distributor v ČR** Cenega :- **Homepage** www.atlus.com/smt :- **Platforma** PS2 :- **Cena** 1 799 Kč

Vhodné pro: Začínající démonology a moderní mesiáše

Japonská mysl je zvláštní. Potvrzuje to i veškerá tvorba ze země vycházejícího slunce, počítačové hry nevyjímaje. Vždy a znovu dokáže nadchnout její umění pohrát si s lidskými emocemi, schopnost vytvářet ty nejbizarnější, ale přitom i nejzajímavější a nejvíc strhující příběhové konstrukce, do kterých s lehkostí sobě vlastní vmíchává odkazy na různá světová náboženství, legendy a mýty či třeba kultovní filmy. Vše je navíc postavené na unikátní grafické podívané, protkané výborným hudebním doprovodem. Podobně jako v Lucifer's Call.

Hra staví na prvcích klasického japonského RPG (např. Final Fantasy), ale na druhou stranu většinu aspektů mění, často v míře větší než malé. Příběh, hlavní hrdina, prostředí, systém bojů, zvyšování úrovně, to vše vám bude připadat v rámci žánru povědomé, ale přesto nové, nápadité, ale i značně zvláštní, neřkuli přímo bizarní či lehce úchylné.

Děj začíná v současném Tokiu, ale to se během chvilky změní do zvláštní sférické podoby s vlastním měsícem uprostřed. Podivný svět navíc umocňují noví obyvatelé: démoni a ztracené duše mrtvých lidí. Ani hlavní hrdina, původně středoškolák, nezůstal apokalypsou ušetřen a v novém prostředí se ocitá s démonem v těle. Dlouhou dobu nebudete tušit, co se vlastně děje a jaký je váš cíl, ale postupně se vám odkryje značně pohlcující příběh s mnoha kontroverzními myšlenkami.

Zajímavému ději přidává na jedinečnosti stylová cel-shadová grafika. Už jedna z prvních lokací, opuštěná nemocnice osvětlená pouze načervenalými paprsky zapadajícího slunce, navozuje zvláštní atmosféru. Majestátní svatyně střídají zatuchlé podzemní chodby, kterým kontrují podivně vypadající démonická obydlí. I samotné démony, kteří vám budou protivníky i parťáky, vymýšlela velmi, velmi pokroucená mysl.

Souboje jsou bohužel náhodné a probíhají na tahy. Poněkud nezvykle však na tahy jednotlivých stran, boje navíc obzvláštňují specifická pravidla. Nechybí jim komplexnost a zábavnost, zaskočí vysoká obtížnost. Mezi jeden z nejlepších a nejoriginálnějších nápadů patří systém vašich parťáků. Ty rekrutujete přemlouváním z řad protivníků. Ne všichni démoni se k vám hned přidají, někteří mají specifické podmínky, další nezískáte nikdy: celý systém je zkrátka propracovaný a nápaditý. V Katedrále Stínů lze démony spojovat a získávat ty s lepšími vlastnostmi, nebo rovnou úplně nové a unikátní.

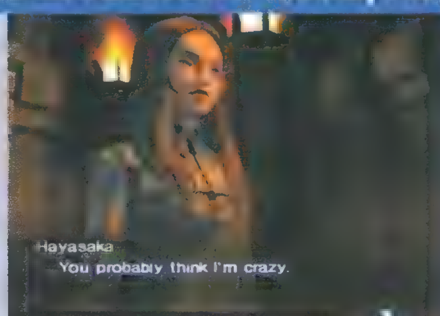
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, jak zní celé jméno hry, sice má některé chybky, chybí kompletní dabing, někoho zarmoutí i nepřítomnost renderovaných scén. Rozporuplný je hudební doprovod, oscilující od rockového nářezu, přes japonský folklór po techno, ale pokud vás hra chytne, nemáte šanci. Někdo titul smete ze stolu jako další japonskou úchylárnu, ale lze v ní také najít naprosto jedinečný a hluboký zážitek plný skvělých nápadů a zábavy.



Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

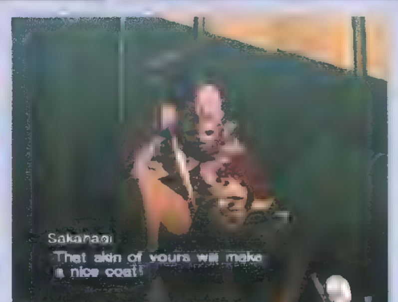
Ocitnete se ve zničeném Tokiu, navíc s démonem v těle


V boji často až přechází zrak

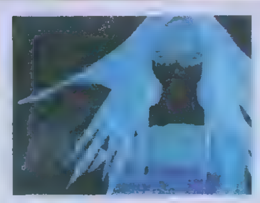


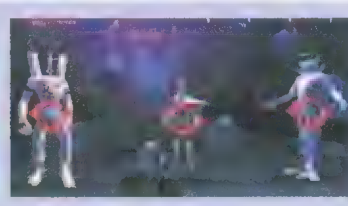
Vaše kamarádka není démon, nebo snad ano?


Designér postav je zajímavý chlapík



Jen jestli tomu nebude naopak





VERDIKT 7,3

➕ Neotřelý příběh
Bojový systém
Najímání démonů

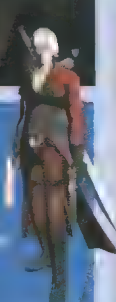
➖ Náhodné souboje
Chybí namluvení
Prázdné místnosti

Lahůdkové RPG s tunou výborných nápadů, stylovým zpracováním a originálním pojetím příběhu. Navíc dýchající unikátní atmosférou.

KONKURENTI: Final Fantasy X **10** | Suikoden 4 **7,0** | Star Ocean 3 **8,0**

ODKUD JÁ HO JENOM ZNÁM?

[illegible]



WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!


Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

První minuty s PSP - Ridge Racer



Takhle že vypadá revoluční grafika?

Herní zážitek pro tento měsíc je ideální kombinací kvalitního technického provedení s působivě sestaveným obsahem. A zažil jej každý z vás, kdo si zakoupil kapesní Playstation společně s dosud nejlépe hodnocenou hrou pro něj. Ridge Racer na PSP je dokonalou demonstrací této nové platformy a první minuty strávené jeho hraním vás spolehlivě ohromí. Není to jen díky překvapivému grafickému a zvukovému výkonu PSP, nýbrž také zásluhou vynikající prezentace a úvodu do hry.

Ještě než samotný přístroj zapnete, vyvolává PSP ve vašich dlaních první vlnu emocí: je tenčí a lehčí, než byste čekali. Kombinace černého a průhledného plastu působí dospělým a moderním dojmem, stejně jako zaoblené hrany. Zaklapnete UMD disk a stisknete tlačítko „power". Rozsvítí se zelená kontrolka na boku a rozzáří se displej, který náhle vypadá větší. Krystalově čistý obraz vám nabídne první pohled na hru.

Nemůžete se ubránit smíchu. Hra má méně barev, než byste spočítali na prstech jedné ruky. Primitivní osmibitová grafika zobrazuje čtverečky, mezi kterými projíždíte s trojbarevným autíčkem, to vše viděné seshora. Vaším cílem je dojet ke žlutému praporku dříve, než vás dohoní jiná trojbarevná autíčka. Tak trochu Pacman. Třeštíte oči a říkáte si: „Tohle má být ta revoluční grafika?". Pamětníci ale poznali starou automatovou klasiku Rally X a vědí, že Namco používá stařičké tituly pro ukrácení dlouhé chvíle během nahrávání her do paměti. Stisknete start a teprve začne to pravé divadlo.

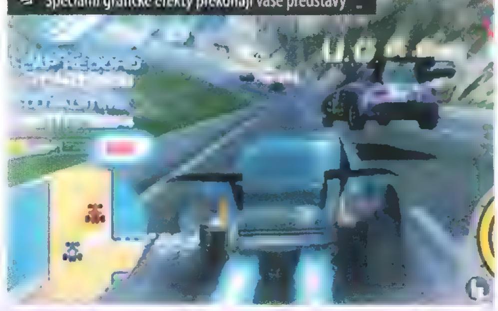
Filmový úvod do Ridge Racer vám spolehlivě vyrazí dech. Displej věrně zobrazuje DVD kvalitu videa a vy si uvědomujete, že díky krystalicky ostrému obrazu a vysokému rozlišení je tohle zřejmě lepší zážitek, než sledovat průměrnou televizi. V duchu začínáte plánovat, který UMD film si ke svému PSP koupíte jako první. Kromě technické kvality působí také procítěný obsah videa, jaký umí namíchat pouze Japonci: zpomalené záběry na poetické detaily (dívčí vlasy ve větru, lesknoucí se kapota vozu, rosa na silnici, vzlétající holubice…) navodí během stylové hudby atmosféru jedinečného zážitku.

Následuje stejně působivě provedené herní menu, kterým vás provádí počítačově upravený, sladký ženský hlas, připomínající hlasy počítačů ze sci-fi filmů. Pocit, že jste se dostali do budoucnosti, sílí. Jenže to vše byla pouze příprava. Následuje konečně vstup do samotné hry. Grafika srovnatelná s nejvýkonnějšími současnými konzolemi, hudba v CD kvalitě, záplava grafických efektů a hlasový doprovod komentátora závodů… ještě nikdy jste z hraní na cestách neměli tak silný zážitek.

Herní zážitek srovnatelný s PS2



Speciální grafické efekty překonají vaše představy



Ještě nikdy jste z hraní na cestách neměli tak silný zážitek



Konec legrace: filmový úvod do hry



Japonci mají cit pro působivé scény

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Jestliže jste se prokousali až k nové Listárně, máte naše sympatie. Pokud jste jí dali (dokonce) přednost před nejnašlapanější sbírkou recenzí tohoto roku, zasloužíte obdiv. Litovat nebudete – téma nové listárny je tuning PC, a že si hrajeme nejen my (viz náš hardwarový speciál), ale i naši čtenáři, vám dokáží následující řádky.

DOPIS MĚSÍCE

Plechový mazlíček

Zdravím!
Nejsem sice normální psavec dopisů, ale když se mi z DVD nepodařilo nahrát demo Battlefielda 2 a všiml jsem si větičky, abych se ozval kvůli novému DVD, píšu si o ně.

[!] S demoverzí Battlefield 2 byl menší problém, a tak ji přidáváme i na nové DVD: abyste o tuhle výbornou hru nepřišli.

Když už jsem u toho psaní, tak vás (všechny) můžu pochválit: svého předplatné zatím nelituji. 100 stran + DVD za 45 Kč je skvělá cena, a že mám časopis o den dřív, to se také počítá. Design z Computer DVD není špatný, jen by to chtělo mírně pozměnit a vyladit.

[!] Děkujeme za pochvalu, pokusíme se nezpychnout.:-) Engine jsme barevně lehce pozměnili, plus pro vás máme další novinku: seznam souborů, které se objevily na předchozích Doupě CD/DVD.

Na CD přikládám k dopisu i námět k další rubrice (Tuning PC). I když moje case na fotkách má už nějaký ten pátek za sebou, šlape jak hodinky. Základ tvoří Supercase PC-177 s mírně upraveným zdrojem (plexi + osvětlený větrák) a plexi stěnou s modře osvětlenými větráky. Na základní desce ASUS A7N8X-X je ne moc silný, ale stále dostačující Duron1,8@2025MHz, 768 MB paměti s chlazením od Nexus, SB Live! a hlavně Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB. Dále pak harddisky WD1600JB a WD800JB v rámečku, mechaniky DVD-ROM Toshiba M1712 a DVD vypalovačka Nec 3520. Dívám se do LCD Samsung SM710v.

Poslední dobou jsem přešel od tuningu PC k autu. Elektřina je ale zatím levnější než benzín, a tak si asi ještě dlouho budu hrát.

PremaT

[!] Díky za fotoseriál. Každý z nás by si přál mít talent, čas a chuť provádět se svým PC podobné kousky. Pokud vám alespoň čas a chuť neschází, nalistujte o pár stran zpět na náš hardwarový speciál.



Šéfredaktor

Ahoj,
tak Kamil „Der Šéf" konečně nevypadá jako milionový zbohatlík Bubla. Hurááááá. Když jsem v TV viděl toho osmnáctiletého zbohatlíka, který si fandí, že zbohatl na předražených mobilních službách, nebyl mi ani Kamil v sáčku sympatický. Teď je to jinak. Konečně nevypadá jako ruský zbohatlík, ale jako super člověk (kterým snad je). Změny v Doupěti považuji za dobré a prospěšné. Jinak pro zajímavost: doporučuji stáhnout si tyto písničky: Mandaryna – Ban Name (super cover) Ann Winsborn – La la love on my mind.

Mějte se a pokračujte v super časáku.

Tomáš

[!] Kamil „Der Šéf" se původně fotit nechtěl, nakonec byl přemluven. Ale nemusíte se bát, máme pro vás i další pikantnosti – výběr nejlepších Kamilových fotek z firemních párty a oslav. To je teprve mela.

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Představení redakce

Ahoj Doupácká redakce,
oceňuji, že jste v minulém Doupěti zase o kousek víc odhalili sami sebe. Od fotky vašeho diktátorského šéfredaktora, přes redakční stránku s vaším osobním TOP 3. Docela jsem se pobavil



u čtení některých příspěvků. Pana šéfredaktora evidentně o prázdninách zajímaly jiné věci než hry, jeho zástupce procestoval nejrůznější kouty světa a nechybí mezi vámi ani závisláci na Ragnaroku a WoW. Chválím!
Moje TOP 3 by byl World of Warcraft, World of Warcraft a World of Warcraft.



[!] Pana šéfredaktora o prázdninách skutečně zajímalo nejvíc jeho auto (i když on sám to popírá) a na redakci Doupěte si vzpomněl až těsně před uzávěrkou. To nás potom všechny naháněl, abychom honem rychle pracovali. Tak Kamile, co nám k tomu řekneš? (bez komentáře – odpověď šéfredaktora)

A co se týče World of Warcraft. Michaela Sterna jsme naposled viděli někdy před prázdninami, od té doby nevychází z domu a bez přestávky hraje. Pokud objevíte jeho skrýš, dejte nám vědět – dostanete vysoké nálezné.

A teď něco z jiného soudku. Na výstavě v Lipsku, kam jsem se jako správný fanda vydal, mě zaujaly nejrůznější vypiplané počítače s upravenými case, lepším chlazením a herními motivy. Proto vás prosím a žádám: připravte článek, který by tuhle kutilskou práci čičku představil i lidem jako já, tedy těm úplně neznalým. A mimochodem – taky si hrajete se svými PC?

Díky

Pavel

[!] Přiznáváme, že sami nemáme na úpravu počítačů čas – podobné speciality přenecháváme kolegům z Computeru. Ti ale pro vás do tohoto čísla připravili třístránkový článek na téma casemodding, který doufám poradí nejen vám, ale i dalším hračičkům, kteří by rádi prováděli psí kusy se svým plechovým miláčkem.

A to je pro dnešek vše, přátelé. Zůstaňte naladěni na FM, příště se zde potkáme znovu a opět v hojném počtu. Pokud nám chcete cokoliv sdělit osobně, nezapomeňte, že nás najdete také na Invexu, kde pro vás chystáme velkolepou show.



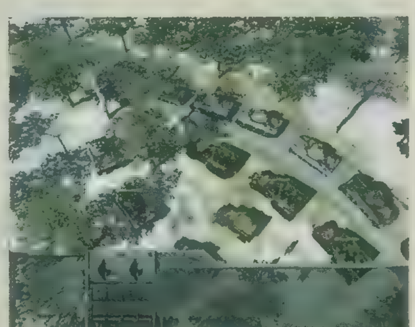
Mikroskop – 1944: Bitva v Ardenách

Člověk se války prostě nikdy nenabaží. I když pomalu vycházejí z módy ty skutečné, plně je nahrazují jejich virtuální kolegyně. Aby taky ne, má to mnoho výhod. Můžete sedět doma, v klidu a teple, kdykoli dát pauzu, a pokud se dostanete do srabu, jedno rychlé zmáčknutí „load" vše spraví.

Kupodivu je už delší dobu v kurzu druhá světová. Ardeny jsou již třetím dítkem od Digital Reality, tentokrát ale s tím rozdílem, že pouze poskytli nástroje a o zbytek se postarali vývojáři z Intexu. V předešlých dílech se nás pokoušeli uchvátit tituly Desert Rats vs. Afrika Korps a D-Day. A jak se to povedlo tentokrát? Popravdě jaksi uvázli. Je sice hezké, že nás autoři chtěli přes léto zchladit, ale tohle stálé opakování sama sebe začíná ztrácet na kouzlu a zavánět průšvihem. Nechápejte mě špatně, opakovaný vtip ale již není vtipem. Stále zde figuruje tentýž engine, není špatný, hezky se na něj kouká a detaily některých objektů překvapí, ale s vizuálními efekty už začíná vážně zaostávat. Co ale rozhodně potěší a oči nakrmí, je fyzikální základ. Tanky se vrtí, jak mají, stromy se dají snadno sklidit z cesty a dráty elektrického vedení se ve větru pohupují. Toto kouzlo bohužel zmizí tak rychle jako nezamčené Porsche na Václaváku.

AI buď funguje bídně, nebo vůbec, takže tank po zadání delší cesty klidně nereaguje, kolikrát je vašim běžícím vojákům střelba ukradená, přestože kolem nich kámoši padají střemhlav k zemi s novou barvou na uniformě. O hudbě se raději nezmiňuji. A co náplň misí? Stále máte pocit „to už jsem hrál", nebo „to už jsem někde viděl". A není divu, cíle misí jsou si stále podobné, bránit a dobýt město, což byl nešvar i předchozích dílů. Ale i tak mi to nevadilo, naštěstí jsou mapy obrovské a akční, tempo je velmi rychlé, takže rozhodně neusnete na vavřínech. Oproti D-Day můžete znovu hrát střídavě za Osu nebo Spojence ve 20 misích. Herní doba není nic moc, ale multiplayer hru chvíli podrží a rozhodně zde nemusíte trpět špatnou AI. Sečteno podtrženo, jedná se o budgetový titul, čemuž odpovídá kvalita a naštěstí i cena (299 Kč). Takže koupí nic nezkazíte a na chvíli se pobavíte.

Jan Šťastný



Časopisy vydavatelství Computer Press Media

Nejen hrami živ je člověk. Na stáncích celé ČR proto můžete najít další významné časopisy našeho vydavatelství. Prvním z vyvolených je osmnácté číslo časopisu **Computer**, jehož hlavním tématem jsou technologie a možnosti domácího kina. Nad tímto materiálem ční exkluzivní recenze Microsoft Windows Multimedia Center, budoucnosti českého digitálního obýváku. Chcete-li se ovšem bavit i jinde než doma, nenechte si ujít test multimediálních kapesních přehrávačů. V připravovaném čísle 19 pak najdete velký test pevných disků a datových úložišť.



29. září se na stáncích objevilo 19. číslo časopisu **Jak na počítač**, v němž najdete vše, co potřebujete vědět o zpracování digitálních fotografií od vytváření katalogů až po přípravu k tisku. Máte fotky ve stovkách složek a nevíte pořádně, kde jsou ukryty? Inspirujte se tématem v JNP 19/05. Na CD navíc získáte plnou verzi multimediálního průvodce po nejkrásnějších místech ČR.



V říjnovém čísle časopisu **Connect!** se naši kolegové věnují administrátorům převlečeným do kůže krotitelů uživatelů. Věru to s nimi občas nemají jednoduché, a proto si mohou být jisti, že co nezabezpečí, všetečný uživatel zneužije. Že to může dojít až k soudu, potvrdí samotná BSA.

Šesté letošní číslo **DIGIfota**, časopisu pro všechny tvůrčí fotografy, bude v prodeji od 11. října. Jako tradičně přinese množství recenzí digitální fotografické techniky včetně velkého testu osmimegapixelových kompaktních digitálů. Chybět nebudou praktické tipy, jak lépe fotit a upravovat fotografie, včetně tutoriálů krok za krokem. V inspirativním tématu vám redakce poradí, jak fotografovat působivé portréty v improvizovaném domácím ateliéru.



Je to oranžové a hraje to, co je to? Přece nový Sony Ericsson W800i přezdívaný Walkman. Jeho recenzi najdete v časopisu **MobilMania**, který píše o mobilech a mobilních hrách zábavně. Kromě toho se dozvíte, že foťáky už jsou úplně out, zjistíte, kvůli komu holky udělají cokoli a kdo ukázal úplně všechno.



Blíží se sítě třetí generace a my jsme pro vás zjistili, co všechno s sebou přinesou. V novém čísle časopisu **Mobility** zabrousíte do historie mobilů v Česku a prohlédnete si nejstylovější současné mobily. V nejčtenějším časopise o mobilech najdete také testy všech nových mobilů, z nichž si jistě dokážete správně vybrat. Pokud už nějaký mobil máte, poradíme vám, jak jej nejlépe využít.

Kompletní obsah Doupě DVD 9/05:

Demoverze:

- Age of Empires 3 CD 2
- Battlefield 2
- Bet on Soldier
- Blitzkrieg 2
- F.E.A.R. (česky)
- FIFA 2006 CD 2
- Gods: Lands of Infinity
- GT Legends
- Myst V
- NHL 2006
- Starship Troopers
- Vietcong 2

Videa:

- Battlefield 2: Special Forces
- Bet on Soldier
- Black & White 2 CD 3
- Brothers in Arms: Earned in Blood CD 3
- Condemned: Criminal Origins
- Dark Messiah of Might & Magic CD 3
- EverQuest 2: Desert of Flames
- Far Cry: Instincts CD 3
- Ghost Recon 3
- Grand Raid Offroad
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- Ground Zero: Genesis of a New World
- JakX: Combat Racing CD 3
- NightWatch
- Peter Jackson's King Kong CD 3
- Project Offset CD 3
- Rainbow Six: Lockdown
- ROSE Online CD 3
- Savage 2 CD 3
- Secret Files Tunguska
- Shadow: The Hedgehog CD 3
- Tekken 5
- The Outfit
- The Sims 2: Nightlife
- The Stalin Subway
- The Witcher CD 3
- TimeShift
- X3: Reunion

Patche:

- Codename Panzers: Phase Two – patch 1.05
- Metalheart – patch v1.1
- NHL 2006
- Warhamer 40k: Dawn of Winter – patch v1.4

Plné hry:

- Meteor 2
- Moorhuhn CD 1
- Moorhuhn 2 CD 1
- Moorhuhn 3 CD 1
- Moorhuhn Wanted CD 1
- Moorhuhn Winter Edition CD 1
- MoorhuhnX CD 1
- R.C. Cars CD 1
- Strategist CD 1
- Trackballs CD 1



Plná hra ZDARMA!

RC Cars

Výrobce Creat Studio :• **Vydavatel** 1C Company :• **Homepage** www.creatstudio.com/game-4.html :• **Vydání** Prosinec 2003 :• **Multiplayer** Ano

Přiznejme si to otevřeně – určitě nejsme sami, kdo trpí traumatem z dětství, v němž nám rodiče odmítali koupit vysněné autíčko na dálkové ovládání. Ať jsme dupali, jak jsme chtěli, ať jsme trhali sestřičkám vlasy sebeurputněji, autíčko pod stromečkem nikdy nebylo. Nyní máme konečně

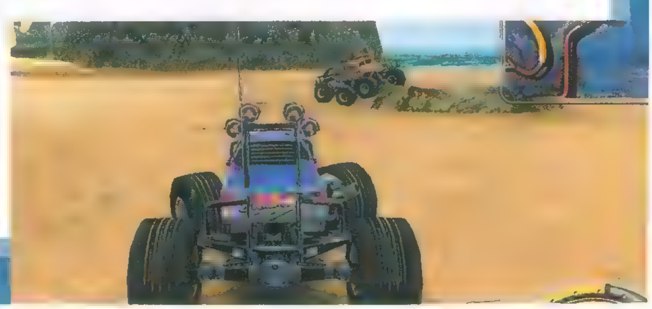


všichni možnost si dětské bolístky vynahradit! RC Cars představují duchovního nástupce hry Revolt z roku 1999, která se jako jedna z prvních závodních her s autíčky na ovládání zapsala do širšího povědomí hráčů. Dítě ruských Creat Studio je však novější a o to líbivější. Tvůrci se poučili z chyb svých předchůdců, zasadili hru do atraktivnějších prostředí, vylepšili grafiku, fyziku, ozvučení. Hra nabízí desítku tratí, každá je úplně jiná a vždy něčím přitažlivá. Jednou se budete prohánět po písečné pláži, jindy zase v hlubokém bahně nebo na krásně rovném asfaltu. Díky inteligentnímu fyzikálnímu systému se vaše autíčko chová pokaždé odlišně, navíc můžete sledovat i skvěle zpracované pérování. Nejednou se vám stane, že pojedete po dvou kolech nebo budete dělat kotrmelce. Ostatně, samo autíčko dokáže na povel „skákat", což se hodí při překonávání některých překážek. Tratě jsou plné nejrůznějších předmětů, samozřejmě se liší svou velikostí. Po pláži se promenádují lidé, kteří mají občas tendenci vás zašlápnout. Potkáte i psy a jiná zvířata, na silnici narazíte na skutečné bouráky, kterým není radno se plést do cesty. Jsou tu ale i menší překážky, do nichž lze nabourat, za což dostáváte různé bonusy. Trať si můžete často zpestřit nejrůznějšími zkratkami, někdy méně, jindy více nebezpečnými. K dispozici je hned několik herních módů včetně šampionátu, časovky nebo jen obyčejných závodů proti počítačem řízeným protivníkům. Zařádit si však můžete také v multiplayeru. Hra RC Cars je určena pro všechny věkové skupiny a budete se u ní bavit stejně dobře sami jako s partou kamarádů!

Ovládání:
RC Cars lze ovládat standardně na klávesnici pomocí šipek, případně gamepadem nebo joystickem, hra podporuje i zpětnou vazbu, takže vás časem mohou pořádně brnět ruce. Ovládání si lze samozřejmě přizpůsobit obrazu svému.

Hardwarové nároky:
Minimální konfigurace: Procesor o frekvenci 600 MHz, 64 MB RAM, 750 MB na disku, OS Windows 98/Me/2000/XP, grafická karta alespoň GeForce2/Radeon 8500 se 16 MB paměti

Doporučená konfigurace: Procesor o frekvenci 1 200 MHz, 128 MB RAM, 750 MB na disku, OS Windows 98/Me/2000/XP, grafická karta alespoň GeForce2/Radeon 8500 se 32 MB paměti



Demo měsíce:
Age of Empires 3

Totální nášup demoverzí tentokrát načíná pecka z největších, milióny hráčů očekávaná realtime strategie Age of Empires 3. Pokračování populární série nás zanese do Nového světa, kde budeme s ostatními evropskými velmocemi válčit o nadvládu nad kontinentem. Oproti původnímu očekávaní relativně malé demo nabízí dvě mapy ze singleplayerové kampaně, skirmish mód s dalšími dvěma mapami a dvěma civilizacemi. Bohužel, demo běží pouze na Windows XP.



Další zajímavá dema:

FIFA 2006

Léto končí, ale stále zelený virtuální pažit si můžete užívat i nadále! Stačí usednout k demoverzi dalšího ročníku provařené fotbalové simulace, která se dotahuje na vychvalovaný Pro Evolution Soccer. Podařilo se EA vyrovnat japonskému konkurentovi? Zkuste si a uvidíte! Demo nabízí hru za pět nejznámějších klubů světa na dvou různých stadionech.



GT Legends

Pro milovníky rychlé jízdy tu máme demoverzi závodního simulátoru od zkušených vývojářů ze společnosti SimBin. Můžete se projet ve třech klasických automobilech 60. a 70. let na okruhu v Dijonu. Demo obsahuje ochranu StarForce, která může místy dělat neplechu, proto doporučujeme dobře si pročíst instalační pokyny.



Vietcong 2

Brněnští Pterodoni vypustili těsně před vydáním finální verze hry demo svého dlouho očekávaného pokračování jedné z nejlepších českých her – Vietcong 2. V demu si můžete zahrát dvě multiplayerové mapy, k dispozici jsou módy Deathmatch, Team Deathmatch a Capture the Flag až pro 64 lidí. Vzhůru zpátky do džungle!



Videa

Kromě bohaté nabídky demoverzí přináší toto Doupě DVD také více než tři desítky videí z připravovaných hitů. Namátkou vybíráme ty nejočekávanější: Brothers in Arms: Earned in Blood, Dark Messiah of Might & Magic, Ghost Recon 3, Peter Jackson's King Kong nebo Tekken 5.

Plné hry

V sekci plných her se tentokrát ukrývá nejen výtečná „velká" plná hra RC Cars, ale také kompletní sbírka všech střílecích Moorhuhnů, které kdy vyšly. Tedy počínaje jedničkou, přes druhý a třetí díl až po Moorhuhn Wanted, MoorhuhnX a Moorhuhn Winter Edition.





Filmové trailery:

Doom

Screenshoty:

Civilization 4
Cold War
Dreamfall
Jagged Alliance 3D
The Sims 2: Nightlife

Wallpapery:

Total Overdose

Servis:

Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ
Codec Pack All in 1 6.0.2.7 CD3
DirectX 9.0c CD3
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95 CD3
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40 CD3
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.53 CD3

Bonusy:

ABCgames Cheater
WinCheater
ProGamers TV #30
Advent Rising soundtrack – ukázka #1
Advent Rising soundtrack – ukázka #2
Advent Rising soundtrack – ukázka #3
Galaxie 16
Galaxie 17

Módy:

Earth 2160 – SuperStorm

Ovladače:

ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp CD2
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp - Control Center CD2
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp - Control Panel CD2
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 78.01 WHQL 2000/XP CD2
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1



Příští Doupě vychází 1. listopadu

Předvánoční, listopadové Doupě vám na svých 100 stranách přinese preview **Gothic 3** a **Prey**, chystáme pro vás **Návod, jak si vychutnat F.E.A.R.** a mnoho dalšího. Opět za bezkonkurenční cenu 29 Kč a 79 Kč ve verzi s DVD či třemi CD.

„Nechcete se po Doupěti shánět na stáncích? Předplaťte si jej! Bližší informace najdete uprostřed časopisu"

Téma čísla: Fenomén UFO

Historie a současnost jedné z největších herních legend



Herní žně na PC pokračují. Recenze Knights of the Temple 2, nových Brothers in Arms nebo českého Circus Grande. A možná přijde i někdo z dvojice Age of Empires 3 a NFS: Most Wanted!

Toužíte po roztomilém štěňátku, které by mohlo být všude s vámi? Recenze vynikajícího simulátoru pejska Nintendogs bude těžištěm konzolových článků. Doplní ho test české verze očekávaného Spartan: Total Warrior

... v listopadovém Doupěti!

Hitparáda

Zvolte nejlepší hru Doupěte a získejte dvouleté předplatné Doupěte!

Vietcong 2 (A)
Recenzi hry najdete na straně 42
Hodnocení Doupěte: **8,0**

Black & White 2 (B)
Recenzi hry najdete na straně 46
Hodnocení Doupěte: **9,2**

NHL 06 (C)
Recenzi hry najdete na straně 56
Hodnocení Doupěte: **6,8**

Fable (D)
Recenzi hry najdete na straně 64
Hodnocení Doupěte: **8,6**

Hra Doupěte 9/05: Battlefield 2

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) Dungeon Siege 2 – 25,0 %
B) Battlefield 2 – 60,7 %
C) Worms 4: Mayhem – 0,9 %
D) Earth 2160 – 5,7 %
E) Lula 3D – 2,3 %
F) Metroid Prime 2 – 3,8 %
G) Batman Begins – 1,6 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává: Jan Strejc



Tip Doupěte: Black & White 2

Být, či nebýt, to je, oč zde běží. Pokud nám ale Lionhead Studios nabídnou roli boha, nedokážeme odmítnout. Série Black & White se v novém pokračování přiblížila více k strategickým vodám a její rozmanitou hratelnost by jí mohl leckdo závidět.

Chameleon (E)
Recenzi hry najdete na straně 54
Hodnocení Doupěte: **7,4**

Metal Gear Ac!d (F)
Recenzi hry najdete na straně 89
Hodnocení Doupěte: **9,0**

Ridge Racer (G)
Recenzi hry najdete na straně 88
Hodnocení Doupěte: **9,0**



A B C



D E F G

Návod, jak hlasovat:
Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO10 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO10 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě. Uzávěrka vašich hlasů je 17. listopadu 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.


Podívejte se mu do očí
CENEGA
www.kingkonggame.com
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.